Creaciones con inteligencia artificial

Criterios de titularidad y marco normativo

Creations with Artificial Intelligence: Ownership criteria and regulatory framework

Mariano Enrique Torres Ponce

Abogado y Especialista en Derecho Informático

ORCID: 0009-0009-6284-3867

Julio de 2025

Publicado originalmente en *Técnica Administrativa*, 24(3)
Ciencia y Técnica Administrativa · ISSN 1666-1680

Edición navegable y accesible. El contenido se mantiene sin modificaciones.

Resumen

Este trabajo analiza los desafíos jurídicos que plantea la inteligencia artificial generativa al derecho de autor, examinando la cuestión central de la titularidad sobre obras creadas con o por sistemas de IA. A partir de un análisis comparado que abarca Argentina, España, Estados Unidos, Reino Unido, Japón, China y la Unión Europea, se exploran las diferentes aproximaciones regulatorias existentes y los marcos teóricos que las sustentan.

La investigación comienza definiendo qué es la inteligencia artificial generativa y cómo funciona, para luego examinar los fundamentos filosóficos y legales del derecho de autor desde tres perspectivas: la teoría personalista europea, el utilitarismo anglosajón y la teoría del trabajo de Locke. Se analiza cómo cada una de estas corrientes enfrenta el problema de reconocer o negar autoría a sistemas algorítmicos.

El estudio revisa casos judiciales emblemáticos que están configurando la jurisprudencia en esta materia, desde los intentos de Stephen Thaler de registrar obras de su sistema DABUS, hasta las demandas colectivas de artistas contra empresas como Stability AI y Midjourney. Estos casos revelan las tensiones entre protección de derechos tradicionales e innovación tecnológica.

Se examinan cinco modelos de solución propuestos internacionalmente: dominio público inmediato, atribución al operador humano, coautoría humano-IA, régimen sui generis y protección escalonada según el grado de intervención humana. El análisis considera sus implicaciones económicas, éticas y sociales, incluyendo el impacto en el empleo creativo, la concentración del poder tecnológico y los mecanismos de compensación.

Finalmente, se formulan propuestas legislativas concretas para Argentina y España que buscan equilibrar la protección de creadores tradicionales con el fomento de la innovación. Para Argentina se propone un régimen dual que distingue entre obras asistidas por IA (con protección tradicional) y obras generadas por IA (con protección sui generis de 15 años). Para España se plantea un sistema de protección diferenciada en tres categorías que se alinea con el marco regulatorio europeo mientras posiciona al

país como referente en regulación responsable.

El trabajo concluye que las decisiones regulatorias actuales sobre derechos de autor e IA definirán el futuro de la creatividad humana, requiriendo un debate público informado que vaya más allá de consideraciones meramente técnicas o jurídicas para abordar cuestiones fundamentales sobre el valor del arte, la naturaleza de la creatividad y el tipo de sociedad que aspiramos construir.

Palabras clave

propiedad intelectual; derecho de autor e IA generativa; originalidad y autoría

Abstract

This paper analyzes the legal challenges posed by generative artificial intelligence to copyright law, examining the central question of ownership over works created with or by AI systems. Through a comparative analysis spanning Argentina, Spain, the United States, the United Kingdom, Japan, China, and the European Union, it explores existing regulatory approaches and their underlying theoretical frameworks.

The research begins by defining generative artificial intelligence and explaining how it functions, then examines the philosophical and legal foundations of copyright from three perspectives: European personality theory, Anglo-Saxon utilitarianism, and Locke's labor theory. It analyzes how each of these approaches confronts the problem of recognizing or denying authorship to algorithmic systems.

The study reviews landmark judicial cases shaping jurisprudence in this area, from Stephen Thaler's attempts to register works by his DABUS system to class-action lawsuits by artists against companies like Stability AI and Midjourney. These cases reveal tensions between protecting traditional rights and fostering technological innovation.

Five internationally proposed solution models are examined: immediate public domain, attribution to the human operator, human–AI co-authorship, sui generis regime, and tiered protection based on the degree of human intervention. The analysis considers their economic, ethical, and social implications, including impacts on creative employment, concentration of technological power, and compensation mechanisms.

Finally, concrete legislative proposals are formulated for Argentina and Spain that seek to balance protection of traditional creators with fostering innovation. For Argentina, a dual regime is proposed distinguishing between AI-assisted works (with traditional protection) and AI-generated works (with 15-year sui generis protection). For Spain, a three-tiered differentiated protection system is proposed that aligns with the European regulatory framework while positioning the country as a leader in responsible regulation.

The paper concludes that current regulatory decisions on copyright and AI will de-

fine the future of human creativity, requiring an informed public debate that goes beyond merely technical or legal considerations to address fundamental questions about the value of art, the nature of creativity, and the type of society we aspire to build.

Keywords

intellectual property, copyright and generative AI, originality and authorship

Resumen ejecutivo

Antecedentes: La irrupción de la IA generativa tensiona categorías clásicas del derecho de autor (autoría, originalidad, fijación e identificación del autor) concebidas para sujetos humanos. El trabajo sistematiza cómo distintas jurisdicciones están respondiendo y qué vías regulatorias se debate aplicar.

Vacío: Falta un marco claro y operativo para obras creadas con y por IA que distinga aportes humanos sustanciales de generación autónoma, y que armonice incentivos a la innovación con protección a creadores.

Propósito: Proponer criterios prácticos de autoría y originalidad para IA, relevar jurisprudencia y delinear un modelo regulatorio aplicable en diferentes marcos normativos.

Metodología: Análisis jurídico comparado (Argentina, España, UE, EE. UU., Reino Unido, Japón, China), revisión de casos relevantes (por ejemplo, Thaler/DABUS, "Belamy", litigios sobre generadores de imágenes y código) y formulación de propuestas normativas.

Resultados: La mayoría de las jurisdicciones analizadas no reconoce derechos de autor a obras generadas íntegramente por IA sin contribución creativa humana demostrable. Se identifican modelos en discusión: dominio público; adjudicación exclusiva al humano que dirige el proceso; hipótesis de coautoría; derechos sui generis limitados; y esquemas escalonados según el grado de intervención humana. Se observa, además, convergencia en exigir transparencia y trazabilidad del proceso creativo para registrar obras asistidas por IA.

Conclusión: Se propone para Argentina un régimen dual: (i) protección autoral plena a obras asistidas por IA cuando se acredite aporte creativo sustancial humano; (ii) derecho sui generis, limitado y breve, para outputs con mínima intervención humana, con registro y obligaciones de transparencia. Para España se sugieren ajustes compatibles con la doctrina europea de "decisiones libres y creativas".

Índice

Resumen **2**
Palabras clave 3

Abstract **4**
Keywords 5

Resumen ejecutivo **6**

1 Introducción **9**

2 Inteligencia artificial generativa **12**

3 Los fundamentos del derecho de autor: por qué protegemos la creatividad **15**
3.1 Las tres grandes teorías que explican los derechos de autor 15
3.2 Qué hace que algo sea “original” 16
3.3 Los otros requisitos que complican las cosas 17

4 Un viaje por el mundo: cómo diferentes países enfrentan el desafío **19**
4.1 Argentina: entre la tradición y la necesidad de cambio 19
4.2 España: el laboratorio europeo de ideas 21
4.3 Estados Unidos: el pragmatismo en acción 22
4.4 Reino Unido: la excepción que confirma la regla 22
4.5 Japón: innovación con responsabilidad 23
4.6 China: el gigante que despierta 24
4.7 La Unión Europea: buscando el equilibrio perfecto 24

5 Cuando la teoría choca con la realidad: casos que están haciendo historia **26**
5.1 El curioso caso del Dr. Thaler y su máquina creativa 26
5.2 El cuadro de medio millón de dólares que nadie pintó 27
5.3 La batalla de los artistas contra las máquinas 28
5.4 El caso del código que se escribe solo 28
5.5 El periodista robot que nadie contrató 29
5.6 El músico artificial que llegó a los charts 29

6 Las grandes preguntas filosóficas (y por qué importan) 31
6.1 Puede una máquina ser realmente creativa 31
6.2 La paradoja de la nave de Teseo aplicada a la IA 32
6.3 El problema del sesgo: cuando las máquinas heredan nuestros prejuicios 33
6.4 El valor del arte: importa quién lo hace 33

7 El impacto en el mundo real: empleos, dinero y poder 35
7.1 La transformación de las industrias creativas 35
7.2 Los nuevos trabajos que están surgiendo 36
7.3 La concentración del poder tecnológico 37
7.4 El debate sobre la compensación 37

8 Las soluciones propuestas: desde lo conservador hasta lo radical 39
8.1 Modelo 1: todo al dominio público 39
8.2 Modelo 2: el humano detrás de la máquina 40
8.3 Modelo 3: coautoría humano-IA 40
8.4 Modelo 4: un derecho completamente nuevo 41
8.5 Modelo 5: protección escalonada 41

9 Propuesta para Argentina: un camino propio 43
9.1 Diagnóstico: dónde estamos parados 43
9.2 La propuesta concreta 44
9.3 Por qué esta propuesta tiene sentido para Argentina 46
9.4 Los beneficios esperados 46

10 Propuesta para España: liderando la innovación europea 48
10.1 Diagnóstico: dónde está España 48
10.2 La propuesta concreta 49
10.3 Por qué esta propuesta tiene sentido para España 51
10.4 Los beneficios esperados 51

11 Reflexiones finales: el futuro que estamos construyendo 53

Bibliografía 56

Capítulo 1

Introducción

Consideremos el supuesto en el que se solicita a un sistema de inteligencia artificial la redacción de una novela, la composición de una pieza musical o la creación de una obra pictórica. En cuestión de segundos, el sistema puede generar un resultado que, a simple vista, podría ser confundido con una obra concebida por un autor humano. Ante esta situación, emerge el interrogante central sobre a quién corresponde la titularidad de la obra producida, si a la inteligencia artificial que la generó, a la persona que formuló las instrucciones, a la empresa desarrolladora del sistema o, eventualmente, a ninguna de ellas.

Un contexto que en otros tiempos habría sido considerado meramente especulativo se ha transformado hoy en una problemática tangible para el derecho de autor, impulsada por el uso cotidiano de herramientas de inteligencia artificial generativa. Plataformas como ChatGPT, Claude, Gemini, Copilot, DALL-E, Midjourney, entre muchas otras, producen diariamente millones de textos, imágenes y composiciones musicales. Frente a esta realidad, el derecho, históricamente rezagado respecto de los avances tecnológicos, se ve exigido a adecuar sus principios y marcos normativos.

La dificultad no radica en el plano técnico, dado que los sistemas informáticos actuales poseen la capacidad de generar producciones originales, sino en la interpretación jurídica que debe otorgarse a tales producciones; el verdadero desafío es de naturaleza esencialmente jurídica, dado que los cuerpos normativos que regulan el derecho de autor fueron concebidos para sujetos humanos, sin prever la irrupción de procesos creativos autónomos ejecutados por sistemas algorítmicos fueron diseñadas para proteger la creatividad de personas de carne y hueso, con personalidad, intenciones y sentimientos. Nunca contemplaron la posibilidad de que una máquina pudiera crear algo original por su cuenta.

Para dimensionar lo que estamos enfrentando, resulta necesario considerar algunos datos. De acuerdo con los análisis de Goldman Sachs Research (Briggs y Kodnani, 2023), que examinan el impacto macroeconómico de la IA en la fuerza laboral y la

productividad, la IA generativa podría elevar la productividad global en entre 0,3 y 3 puntos porcentuales anuales, impulsando un incremento en el PIB mundial que podría superar los 4 billones de dólares anuales para finales de la década, con inversiones en IA acercándose a los 200 billones de dólares globales para 2025. Este volumen económico no solo rivaliza con el PIB de naciones como Francia o el Reino Unido, sino que también subraya un desplazamiento temporal en el empleo, con un aumento estimado del desempleo en un 0,5% durante la transición, afectando particularmente a sectores creativos y tecnológicos. Lo que evidencia la magnitud del fenómeno y su impacto ineludible en el marco regulatorio, urgiendo a una adaptación que equilibre innovación y protección humana.

El estudio longitudinal de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos - OCDE (OECD Employment Outlook 2023) sobre automatización de 2023, que analizó 850 ocupaciones en 38 países durante 5 años, concluye que las industrias creativas presentan un potencial de automatización del 45-55%, significativamente menor que sectores manufactureros pero superior al promedio de servicios profesionales. Ello no implica la desaparición absoluta de dichos puestos, aunque sí una transformación sustancial en su naturaleza y alcance. No se trata de una proyección a largo plazo, sino de una realidad presente que se desarrolla en tiempo real en múltiples sectores productivos. Periódicos importantes usan IA para escribir noticias financieras y deportivas. Estudios de música la emplean para componer bandas sonoras. Agencias de publicidad generan miles de variaciones de anuncios con un clic, y esto es solo el comienzo.

El objetivo de este análisis es lograr entender y explicar, de manera clara y accesible, cómo el derecho está intentando adaptarse a esta revolución. No es una tarea fácil, porque implica repensar conceptos que han sido fundamentales durante siglos. Para ello:

- En primer lugar, se explicará qué es exactamente la inteligencia artificial

generativa, no desde una perspectiva técnica compleja, sino de manera práctica; luego se analizará cómo funciona, qué puede hacer y qué la diferencia de las herramientas tradicionales que usamos para crear.

- En segundo lugar, se explorarán las bases filosóficas y legales del derecho de

autor. Se examinarán las razones de la existencia de estos derechos, qué protegen exactamente y por qué es tan difícil aplicarlos a las creaciones de máquinas.

- En tercer lugar, se realizará un análisis comparativo para ver cómo diferentes

países están enfrentando este desafío. Desde Argentina hasta Japón, pasando por Estados Unidos y Europa, cada jurisdicción está buscando su propia respuesta.

- En cuarto lugar, se analizarán casos reales que ya han llegado a los tribunales. Se

examinará qué dijeron los jueces cuando se enfrentaron por primera vez a la pregunta de si una IA puede ser autora.

• En quinto lugar, se examinarán las implicaciones éticas, económicas y sociales. La cuestión no se limita al plano jurídico, ya que impacta en millones de creadores,

trabajadores y consumidores.

• En sexto lugar, se revisarán las diferentes propuestas que se están discutiendo para

regular este nuevo mundo. Desde darle personalidad jurídica a las máquinas hasta crear categorías completamente nuevas de derechos.

• Finalmente, se propondrán ideas concretas para actualizar las leyes argentinas,

aprendiendo de los aciertos y errores de otros países.

Este no es un debate académico abstracto. Las decisiones que tomemos ahora sobre los derechos de las creaciones de IA afectarán profundamente nuestro futuro. Determinarán si los artistas humanos podrán seguir viviendo de su trabajo, si las empresas tecnológicas acumularán aún más poder, si la creatividad se democratizará o se concentrará en pocas manos.

También definirán cuestiones más profundas sobre lo que valoramos como sociedad. Surge así la cuestión de si el ordenamiento jurídico debe priorizar la protección de la creatividad humana, aun cuando esta se revele menos eficiente en términos de productividad que la generada por medios artificiales.

En el análisis de la jurista argentina Delia Lipszyc (Lipszyc, 1993, p. 45), reconocida como una de las máximas autoridades en derecho de autor en América Latina, sostiene que el derecho de autor ha debido adaptarse históricamente a cada revolución tecnológica, desde la imprenta hasta la digitalización, pero la IA generativa plantea desafíos cualitativamente diferentes.

Respaldando esta idea, puede observarse que la situación presenta características sustancialmente distintas a las de precedentes históricos. No estamos hablando solo de una nueva forma de copiar o distribuir obras existentes. Estamos hablando de máquinas que crean obras nuevas y originales, que nunca antes existieron, y nuestras leyes, escritas en una época donde esto era impensable, todavía no tienen respuestas claras.

Capítulo 2

Inteligencia artificial generativa

Antes de sumergirnos en las complejas cuestiones legales, comprenderemos qué es exactamente esta tecnología que está revolucionando la creatividad. Para ello, es necesario empezar con una distinción fundamental, ya que no toda inteligencia artificial es igual.

Puede ilustrarse esta diferencia mediante la comparación entre un dispositivo de cálculo y un autor literario. La calculadora sigue reglas fijas, donde siempre que sumes 2 + 2, obtendrás 4. No hay creatividad, no hay variación, solo la aplicación mecánica de reglas matemáticas. Durante décadas, las computadoras fueron básicamente calculadoras muy sofisticadas.

La IA generativa es completamente diferente. Es más bien como un escritor, un músico o un artista. A diferencia de los sistemas deterministas, su funcionamiento se basa en la identificación y procesamiento de patrones derivados del análisis de grandes volúmenes de datos, a partir de los cuales produce resultados inéditos en función del aprendizaje acumulado. En cada solicitud de generación de contenido, el sistema produce un resultado singular, algo que nunca existió antes.

El proceso reviste un notable interés técnico y plantea, para determinados sectores, implicaciones que pueden resultar inquietantes desde una perspectiva ética y social. Todo comienza con el entrenamiento. Los desarrolladores alimentan al sistema con enormes cantidades de datos mediante millones de textos, imágenes, canciones. La IA analiza estos ejemplos y detecta patrones. No memoriza cada obra individual, sino que aprende los principios subyacentes de cómo se estructura una oración, qué colores suelen ir juntos, qué notas musicales suenan bien en secuencia (Russell y Norvig, 2020).

Este mecanismo puede ser comparado, en términos analógicos, con los procesos de adquisición del lenguaje en la infancia, donde la exposición a un conjunto reiterado de estímulos lingüísticos permite la formación progresiva de estructuras cognitivas. Nadie le enseña explícitamente todas las reglas gramaticales. En el caso humano, la

exposición reiterada a interacciones lingüísticas favorece la interiorización de estructuras sintácticas y semánticas y gradualmente entiende cómo funciona el lenguaje. La diferencia es que la IA puede procesar millones de ejemplos en días, algo que a un humano le tomaría varias vidas.

Existen diferentes arquitecturas técnicas para esto. La arquitectura conocida como "Transformer", introducida en 2017, representó un punto de inflexión en el desarrollo de la inteligencia artificial, al posibilitar una comprensión contextual y relacional de los datos sustancialmente más avanzada que las metodologías previas (Vaswani et al., 2017). Las "Redes Generativas Adversariales" (GANs) funcionan con dos redes neuronales que compiten entre sí mediante un sistema donde una genera contenido y la otra lo evalúa, mejorando constantemente hasta producir resultados indistinguibles de creaciones humanas (Goodfellow et al., 2014).

Este aspecto reviste particular relevancia, en tanto introduce problemáticas de elevada complejidad técnica y consideraciones que, desde una perspectiva ética, pueden suscitar niveles apreciables de preocupación. Los sistemas de IA más avanzados han desarrollado lo que los científicos llaman "capacidades emergentes", es decir, habilidades que nadie les programó explícitamente (Wei et al., 2022).

Por ejemplo, los modelos de lenguaje de gran escala (LLM), como los de la familia GPT, pueden resolver problemas matemáticos complejos que no habían visto durante su entrenamiento. También pueden escribir código en lenguajes de programación poco representados en sus datos, razonar por analogía, establecer conexiones creativas entre conceptos aparentemente no relacionados e incluso mostrar algo parecido al sentido del humor.

Podría afirmarse que, una vez alcanzado determinado umbral de complejidad, dichos sistemas evidencian una capacidad de interpretación que va más allá de la simple repetición de patrones. No estamos diciendo que sean conscientes o que piensen como humanos, pero claramente están haciendo algo más sofisticado que seguir instrucciones preprogramadas.

No todas las colaboraciones entre humanos e IA son iguales. Se pueden identificar varios niveles (Ramalho, 2018):

• Nivel 1. La IA como herramienta: Aquí la máquina es como un pincel muy

sofisticado. El humano tiene el control creativo completo. Por ejemplo, cuando usas el corrector ortográfico o un filtro de Instagram. La autoría es claramente humana.

• Nivel 2. La IA como asistente: El humano da instrucciones generales y la IA

genera opciones. El humano selecciona, modifica y combina. Como cuando le pides a DALL-E que dibuje "un gato astronauta en estilo Van Gogh" y eliges entre varias opciones.

• Nivel 3. La IA como co-creadora: Aquí hay una verdadera colaboración. El humano y la máquina contribuyen creativamente. Por ejemplo, un músico que compone una melodía y deja que la IA cree los arreglos y armonías.

• Nivel 4. La IA como creadora principal: El humano solo da una instrucción básica ("escribe un cuento de terror") y la IA hace todo el trabajo creativo. La contribución humana es mínima.

• Nivel 5. La IA autónoma: La máquina crea sin ninguna intervención humana específica. Por ejemplo, una IA que genera música ambiental continuamente para una tienda.

Esta clasificación es crucial legalmente, porque diferentes niveles podrían merecer diferentes tratamientos en términos de derechos de autor.

Resulta pertinente advertir, antes de formular conclusiones definitivas, la existencia de limitaciones inherentes a esta tecnología que condicionan su alcance actual. Esto nos permite relativizar la idea de un eventual reemplazo total de los creadores humanos, siendo importante entender sus limitaciones actuales (Marcus, 2020).

Primero, la IA no puede crear verdaderamente de la nada. Solo puede generar variaciones y combinaciones de lo que aprendió. Si entrenas una IA solo con música clásica, no inventará espontáneamente el jazz.

Segundo, la inteligencia artificial carece de una comprensión intrínseca del significado de los conceptos que manipula, limitándose a reproducir patrones lingüísticos estadísticamente plausibles. Puede generar un texto que parezca profundo sobre el amor o la muerte, pero no "entiende" estos conceptos. Su funcionamiento puede asemejarse, en términos funcionales, a un mecanismo de reproducción y recombinación de información, sin que medie una comprensión semántica genuina de los conceptos tratados.

Tercero, es propensa a lo que los investigadores llaman "alucinaciones", mediante las cuales puede generar información que suena plausible, pero es completamente falsa. Puede generar referencias inexistentes, incluyendo citas bibliográficas, fechas o acontecimientos históricos ficticios, todo con absoluta confianza.

Cuarto, perpetúa y amplifica los sesgos presentes en sus datos de entrenamiento. Cuando el entrenamiento del modelo se limita mayoritariamente a expresiones artísticas de origen occidental, se observa una disminución en su capacidad para reproducir estilos propios de otras tradiciones culturales. Si los datos contenían estereotipos, los reproducirá.

Capítulo 3

Los fundamentos del derecho de autor: por qué protegemos la creatividad

Para entender por qué es tan complicado aplicar los derechos de autor a las creaciones de IA, primero necesitamos comprender por qué existen estos derechos. Encontramos tres formas muy diferentes de pensarlo, cada una con sus propias implicaciones para la IA (Goldstein y Hugenholtz, 2019).

3.1 Las tres grandes teorías que explican los derechos de autor

Para comprender por qué resulta tan complejo aplicar los derechos de autor a las creaciones de IA, es fundamental entender las tres teorías principales que justifican la existencia de estos derechos, cada una con implicaciones diferentes para la inteligencia artificial.

Una de las principales teorías que explican el derecho de autor es la llamada personalista, que es la más aceptada en Europa y también en América Latina, incluida la Argentina. La idea central es sencilla: cuando una persona crea algo, pone en esa obra una parte de sí misma. Por eso una novela, una canción o una pintura no son solo objetos, sino una extensión de la personalidad de quien los hizo. Este razonamiento ha sido defendido por varios filósofos. Por ejemplo, Kant consideraba que una obra era como el propio discurso de su autor, inseparable de quien lo pronuncia (Kant, 1785). Hegel, por su parte, sostenía que al crear algo la persona dejaba su espíritu en la realidad. Esto sirve para entender por qué las obras reflejan directamente a quien las hizo (Hegel, 1988). Esta teoría explica por qué en muchos países los autores tienen “derechos morales” que no pueden vender, tales como el derecho a ser reconocido como autor y el derecho a que no distorsionen tu obra. Son derechos que protegen tu perso-

nalidad, no solo tu bolsillo.

El problema con la IA es evidente. Surge la cuestión de qué personalidad puede expresar una máquina y qué parte de sí misma pone en su creación. Si aceptamos esta teoría, parece imposible que una IA pueda ser autora en el sentido pleno del término.

Por el contrario, el sistema jurídico de los Estados Unidos adopta una aproximación marcadamente distinta mediante la teoría utilitarista. Para ellos, los derechos de autor no son sobre la personalidad o el espíritu, sino sobre economía e incentivos (Landes y Posner, 1989). La lógica es pragmática. Si quieres que la gente cree cosas útiles para la sociedad (libros, música, inventos), necesitas darles una recompensa. Los derechos de autor son esa recompensa mediante un monopolio temporal sobre tu creación que te permite ganar dinero con ella. Después de un tiempo, la obra pasa al dominio público y todos pueden usarla libremente. Desde esta perspectiva, la pregunta sobre la IA no es si tiene personalidad o intención. La pregunta es si darles derechos a las creaciones de IA incentivará más creatividad e innovación o si sería mejor que esas obras fueran libres desde el principio.

Finalmente, la tercera corriente doctrinaria, cuyo fundamento se encuentra en los postulados del filósofo John Locke, sostiene que mereces derechos sobre lo que creas

porque invertiste trabajo en ello (Locke, 1690). Si plantas un árbol, riegas, podas y cuidas, los frutos son tuyos por derecho. Esta teoría resulta particularmente interesante para la IA porque podría justificar darle derechos a quien invirtió recursos en desarrollar el sistema, entrenar el modelo o generar la obra, incluso si no hay "personalidad" involucrada. El esfuerzo y la inversión serían suficientes para fundamentar la protección jurídica.

3.2 Qué hace que algo sea "original"

La originalidad es el requisito fundamental para que algo tenga derechos de autor. Resulta necesario precisar el alcance jurídico del concepto de "originalidad" y, más importante, determinar si una máquina puede crear algo con estas características (Ginsburg, 2003).

En Europa, la originalidad significa que la obra debe ser "creación intelectual propia del autor" que refleje "decisiones libres y creativas". El Tribunal de Justicia de la Unión Europea ha sido muy claro indicando que, más allá de todo, no resulta suficiente la mera novedad de la obra, siendo imprescindible que en ella se evidencien decisiones libres y creativas atribuibles a su autor (Infopaq International A/S v. Danske Dagblades Forening, 2009).

Estados Unidos parece tener un estándar más bajo. Solo requiere "un mínimo de

creatividad" y que la obra no sea copiada. Pero incluso allí, la Corte Suprema ha dicho que debe haber al menos "una chispa de creatividad" (Feist Publications v. Rural Telephone Service, 1991). Un ejemplo paradigmático lo constituye la lista telefónica ordenada alfabéticamente, cuya disposición no refleja un ejercicio creativo y, por ende, carece de originalidad a los efectos jurídicos.

Argentina está en el medio. Requiere que la obra sea "fruto de la actividad intelectual del autor" pero no exige niveles extraordinarios de creatividad (Villalba y Lipszyc, 2001). Una fotografía familiar puede tener derechos de autor, aunque no sea una obra maestra.

El problema con la IA es complejo. Por un lado, sus creaciones son innegablemente nuevas, ya que cada imagen o texto generado es único. Por otro lado, surge la cuestión de si hay realmente "decisiones libres y creativas" cuando un algoritmo sigue patrones estadísticos y si puede haber una "chispa de creatividad" en un proceso matemático.

3.3 Los otros requisitos que complican las cosas

Además de la originalidad, hay otros requisitos tradicionales que se complican con la IA (U.S. Copyright Office, 2023).

En primer lugar, aparece el requisito de "la fijación", que exige que toda obra se encuentre incorporada a un soporte material o digital para que pueda ser percibida, reproducida o comunicada. En los sistemas de inteligencia artificial esto, en principio, no debería ser un gran problema, porque prácticamente todo lo que producen queda almacenado en formato digital. Sin embargo, el inconveniente surge cuando pensamos en creaciones que se generan en tiempo real y que cambian de manera constante, como puede ser una composición musical que nunca se repite de la misma forma. En esos casos se abre el debate sobre si existe realmente una obra fijada y cuál sería la versión protegible.

Otro punto clave es la "identificación del autor". Las leyes requieren saber a quién corresponde atribuir una obra. Con las personas humanas esto resulta sencillo, pero con la inteligencia artificial la cuestión se complica: ¿debemos reconocer como autor al propio programa, a la versión concreta del software, a la empresa que lo desarrolló o al usuario que introdujo las instrucciones? Esta indefinición choca de frente con la estructura clásica del derecho de autor, que siempre se apoyó en la existencia de un sujeto humano claramente reconocible.

Finalmente, debemos considerar la regla relativa a la expresión de las ideas. El derecho de autor nunca protegió las ideas en sí mismas, sino la manera en que estas son expresadas. Por ejemplo, cualquiera puede escribir una historia con vampiros, pero la

novela concreta con su trama y personajes será la que tenga protección. La inteligencia artificial complica este esquema porque puede generar en cuestión de segundos miles de variantes distintas sobre una misma idea. Esto hace más difícil trazar la línea entre lo que constituye una expresión protegida y lo que es apenas una variación sin suficiente originalidad.

Capítulo 4

Un viaje por el mundo: cómo diferentes países enfrentan el desafío

El panorama jurídico mundial respecto a la inteligencia artificial y los derechos de autor presenta una diversidad notable de enfoques, reflejando las diferentes tradiciones jurídicas, prioridades económicas y visiones culturales sobre la creatividad. Mientras algunos países mantienen posiciones conservadoras basadas en marcos legales tradicionales, otros han adoptado enfoques más experimentales o progresivos. Esta

variedad de respuestas ofrece un laboratorio natural para observar las distintas estrategias regulatorias y sus resultados prácticos.

El análisis comparativo de estas diferentes aproximaciones resulta fundamental para comprender no solo el estado actual del debate, sino también las tendencias futuras y las lecciones que pueden extraerse para el desarrollo de marcos normativos más efectivos. Cada jurisdicción enfrenta el desafío de equilibrar la protección de los derechos tradicionales de los creadores con la necesidad de fomentar la innovación tecnológica, todo ello en un contexto de rápida evolución tecnológica que desafía los conceptos jurídicos fundamentales.

4.1 Argentina: entre la tradición y la necesidad de cambio

La Ley 11.723 de Propiedad Intelectual argentina tiene una característica curiosa, ya que fue sancionada en 1933. Al observar el año puede evidenciarse, en su análisis, que el contexto tecnológico que existía en su origen era sustancialmente distinto al actual.

El andamiaje normativo fue concebido para proteger creaciones de personas físicas; no prevé, al menos expresamente, resultados generados de manera autónoma por sistemas algorítmicos. Esa arquitectura explica por qué, ante la irrupción de la IA ge-

nerativa, el intérprete se ve obligado a realizar ajustes conceptuales antes que meros retoques técnicos.

En la práctica administrativa, la Dirección Nacional del Derecho de Autor mantiene un esquema de registro y tutela pensado para personas (físicas o jurídicas que deriven su derecho de personas físicas). No existe hoy un canal específico para inscribir "obras" creadas íntegramente por IA sin intervención creativa humana identificable; los trámites y categorías disponibles siguen el paradigma clásico de autoría humana y fijación en soporte.

El trasfondo jurisprudencial argentino, aun cuando no ha decidido todavía un caso de "autoría de IA" en sentido estricto, sí muestra una orientación personalista consistente: la creación y su protección orbitan alrededor de la persona. La Corte Suprema, en "Ponzetti de Balbín" (1984), priorizó la tutela de derechos personalísimos frente a publicaciones periodísticas invasivas; en "Campillay" (1986), fijó estándares de responsabilidad informativa que parten de la acción y decisión humanas en la producción y circulación de contenidos. Ese clima interpretativo refuerza que el sistema autoral local se apoya en decisiones libres y creativas atribuibles a personas de carne y hueso.

En el plano de políticas públicas, el Estado nacional aprobó en 2023 las "Recomendaciones para una Inteligencia Artificial Fiable", un marco de buenas prácticas y principios transversales que, si bien no modifica la Ley 11.723, da señales claras sobre transparencia, control humano significativo y evaluación de riesgos como ejes a la hora de desplegar sistemas de IA. Es un paso programático que prepara el terreno regulatorio sin alterar todavía el estatuto autoral vigente.

El Congreso, por su parte, inició el debate legislativo con proyectos de alcance general y también con iniciativas de ajuste puntual del marco legal. Destaca el Expte. 1013-D-2024, que propone la "readecuación del sistema legal argentino por el impacto de la IA", incluyendo modificaciones a la Ley 11.723 y a otras leyes (Expte. 1013-D-2024, 2024), y el Expte. 3003-D-2024, orientado a un régimen para el uso responsable de la IA; a ellos se suman propuestas de creación de órganos especializados y observatorios. Todos estos expedientes se encuentran en trámite, sin sanción a la fecha, pero revelan una agenda parlamentaria que ya discute expresamente cómo encuadrar la creación asistida por IA dentro del derecho vigente.

Argentina combina una ley autoral robusta y flexible en la definición de "obra", una administración registral anclada en la autoría humana y una jurisprudencia que históricamente protege decisiones creativas y derechos personalísimos de personas. Mientras no exista una reforma específica, el criterio razonable, y compatible con ese andamiaje, es diferenciar entre resultados asistidos por IA con aporte humano creativo identificable, protegibles en los términos actuales, y producciones puramente autónomas, que hoy no encajan de modo directo en la noción de autoría que inspira

el sistema. En paralelo, las recomendaciones oficiales y los proyectos legislativos en curso sugieren que el país transita hacia un marco más explícito para la IA, pero sin desanclar la centralidad del elemento humano en materia de derecho de autor.

4.2 España: el laboratorio europeo de ideas

El caso español reviste particular interés para el estudio comparado, dada su proactividad en la adaptación del derecho continental europeo a los retos que plantea la inteligencia artificial (Real Decreto Legislativo 1/1996). Su Ley de Propiedad Intelectual es mucho más moderna que la argentina, codificada en 1996, y ha sido actualizada regularmente.

El artículo 5° español es explícito al establecer que "Se considera autor a la persona natural que crea alguna obra literaria, artística o científica" (RDL 1/1996, art. 5). Esa referencia a "persona natural" parecería cerrar la puerta a la autoría de IA. Pero los académicos españoles están debatiendo intensamente si esta limitación es absoluta.

El profesor Rodrigo Bercovitz, una autoridad en la materia, propone una solución pragmática mediante la cual la irrupción de la IA indica que la misma genera la necesidad de repensar los conceptos tradicionales de autoría y creatividad, pero sin abandonar completamente la centralidad del elemento humano (Bercovitz Rodríguez-Cano, 2020). En otras palabras, adaptarse sin traicionar los principios fundamentales.

Fernando Carbajo Cascón propone una distinción más precisa entre las denominadas "obras creadas por IA" y "obras creadas con IA", reservando la protección jurídica a estas últimas cuando exista una intervención humana significativa que justifique su reconocimiento (Carbajo Cascón, 2021). Se trata de una diferenciación sutil, pero de importancia decisiva en el debate doctrinal.

Los tribunales españoles han empezado a explorar estos temas. En 2019, la Audiencia Provincial de Madrid analizó un caso de software generativo y sostuvo que "la mera automatización de procesos creativos no excluye per se la protección autoral si existe aporte humano significativo en la concepción y dirección del proceso" (SAP Madrid 156/2019, 2019).

España también ha sido proactiva en implementar las directivas europeas sobre mercado único digital, incluyendo disposiciones sobre minería de texto y datos que podrían ser relevantes para el entrenamiento de IA (Real Decreto-ley 24/2021). Y tiene un proyecto de Ley de Inteligencia Artificial que incluiría aspectos de propiedad intelectual.

4.3 Estados Unidos: el pragmatismo en acción

El sistema estadounidense adopta un enfoque eminentemente pragmático, delegando en la resolución de casos concretos la delimitación progresiva de los alcances jurídicos de la materia (Copyright Act of 1976, 17 U.S.C. § 101 et seq.). No buscan dar una respuesta exhaustiva a todas las cuestiones filosóficas y jurídicas de manera simultánea, sino avanzar gradualmente a través de precedentes judiciales.

El precedente más relevante en Estados Unidos es Thaler v. Perlmutter del año 2023, que reafirmó que la creatividad humana es un requisito indispensable para el copyright (Thaler v. Perlmutter, 2023). Este caso se analiza en detalle más adelante.

Pero la Oficina de Copyright no excluyó de manera absoluta la eventual consideración

de supuestos en los que la inteligencia artificial participe en el proceso creativo, abriendo así un margen interpretativo para futuros casos. En marzo de 2023, publicó una guía diciendo que las obras creadas con asistencia de IA pueden ser registrables si hay "suficiente creatividad humana" (U.S. Copyright Office, 2023). Es decir, no importa que uses IA, siempre que tu contribución creativa sea sustancial.

Esto ha llevado a situaciones interesantes. Kris Kashtanova registró un cómic llamado "Zarya of the Dawn" con imágenes generadas por Midjourney. La Oficina de Copyright aceptó el registro para el texto y la composición (hechos por Kashtanova) pero no para las imágenes individuales (generadas por IA) (U.S. Copyright Office, 2023).

Mientras tanto, están explotando varias demandas colectivas importantes. Artistas demandaron a Stability AI, Midjourney y otras empresas por usar sus obras para entrenar IA sin permiso. Programadores demandaron a GitHub por su Copilot que genera código. Estos casos podrían definir si el uso de obras protegidas para entrenar IA califica como "fair use" (uso justo) (Andersen v. Stability AI Ltd., 2023).

El Congreso también está actuando. Hay varios proyectos de ley, incluyendo uno que crearía un registro especial para obras de IA con protección limitada. Pero el debate es intenso y no hay consenso claro.

4.4 Reino Unido: la excepción que confirma la regla

Reino Unido es único en el mundo porque su ley ya contempla las "obras generadas por computadora" desde 1988 (Copyright, Designs and Patents Act 1988, s. 9(3)). La sección 9(3) de su Ley de Copyright dice que, en estas obras, el autor es "la persona mediante cuyas gestiones la obra fue creada".

Esto suena perfecto para la IA. Sin embargo, esta disposición fue creada pensando

en obras generadas por software simple, no en IA moderna. Y los tribunales británicos están teniendo dificultades para aplicarla.

En el caso "Nova Productions v. Mazooma Games" de 2007, el tribunal tuvo que determinar quién era el autor de pantallas de videojuegos generadas automáticamente. Decidieron que era el programador, no el jugador, porque el programador había creado las reglas que generaban las pantallas (Nova Productions v. Mazooma Games, 2007).

Pero la IA moderna es mucho más compleja. Cuando usas ChatGPT o DALL-E, surge la cuestión de quién hizo las "gestiones" para crear la obra. Si fue quien escribió el prompt,

OpenAI que creó el modelo, o los millones de personas cuyas obras se usaron para entrenar.

En 2021, el gobierno británico realizó una consulta pública sobre IA y propiedad intelectual. Recibieron cientos de respuestas con opiniones muy divididas (UK IPO, 2021). Finalmente, en 2022, decidieron mantener el enfoque actual mientras monitorean los desarrollos. Es decir, patearon la pelota para adelante.

4.5 Japón: innovación con responsabilidad

Japón está tomando uno de los enfoques más progresivos del mundo, lo cual no sorprende dado su liderazgo en tecnología y su cultura de innovación (Copyright Act, 1970).

En 2018, Japón enmendó su Ley de Copyright para incluir una de las excepciones más amplias del mundo para minería de texto y datos. Básicamente, permite usar obras protegidas para entrenar IA con fines de investigación y desarrollo, incluso con fines comerciales (Copyright Act, art. 30-4, 2018). Esto les da a las empresas japonesas una ventaja enorme para desarrollar IA.

Pero Japón no está siendo irresponsable. En 2023, la Oficina de Copyright japonesa publicó directrices detalladas sobre IA y derechos de autor (Japan Copyright Office, 2023). Establecen criterios claros para cuándo una obra creada con IA puede tener protección, enfocándose en la contribución creativa humana.

Los casos japoneses son fascinantes. En 2019, una novela parcialmente escrita por IA pasó la primera ronda de un prestigioso premio literario (Premio Literario Nikkei Hoshi Shinichi, 2019). Los jueces no sabían que había participación de IA. Cuando se reveló, generó un debate nacional sobre qué es la creatividad.

En el caso Yamamoto v. Editorial Bungeishunju (Tribunal de Distrito de Tokio,

2023), el tribunal reconoció autoría humana en una novela parcialmente generada por IA, basándose en la "contribución creativa sustancial" del autor humano (Yamamoto v. Editorial Bungeishunju, 2023).

4.6 China: el gigante que despierta

China estuvo relativamente callada sobre este tema hasta 2023, cuando de repente se convirtió en uno de los jugadores más activos (Copyright Law of China, 2020).

El Tribunal Popular de Beijing decidió el primer caso chino sobre derechos de autor e IA. Reconoció protección limitada para creaciones asistidas por IA, pero enfatizó que

debe haber "control humano sobre el proceso creativo" (Tencent v. Usuario, 2023). También estableció que estas obras tendrían una duración de protección más corta que las obras tradicionales.

China está desarrollando regulaciones comprehensivas sobre IA que incluirán aspectos de propiedad intelectual. Su enfoque parece ser pragmático mediante la promoción de la innovación tecnológica mientras protege a los creadores humanos.

4.7 La Unión Europea: buscando el equilibrio perfecto

La UE está tratando de crear un marco armonizado para sus 27 países miembros, lo cual es enormemente complejo (Comisión Europea, 2020).

El Tribunal de Justicia de la Unión Europea ha reafirmado en casos como Infopaq (2009) y Painer (2011) que la originalidad exige una "creación intelectual propia del autor" que refleje "decisiones libres y creativas" (Infopaq International A/S v. Danske Dagblades Forening, 2009; Painer, 2011). Como se analizó anteriormente, este estándar es uno de los más estrictos a nivel comparado y, aplicado al ámbito de la inteligencia artificial, parece excluir la posibilidad de reconocer autoría puramente artificial.

Pero hay mucho debate. Francia está proponiendo crear un derecho "sui generis" (de su propio tipo) para creaciones de IA (CSPLA, 2020). Alemania mantiene una posición más conservadora (DPMA, 2021). Países Bajos busca un enfoque intermedio (Países Bajos, 2022).

El nuevo Reglamento de IA de la UE, aunque se enfoca en seguridad y ética, incluye disposiciones que afectarán la propiedad intelectual (Reglamento UE 2024/1689). Y hay una propuesta de directiva sobre responsabilidad por IA que podría clarificar quién es responsable (y potencialmente titular) de las creaciones de IA. En este tapiz regulatorio que se teje con hilos de precaución y ambición, la implementación del

Reglamento UE 2024/1689 ha marcado un hito en 2025: desde febrero, las prohibiciones a prácticas de IA de alto riesgo entraron en vigor, como velando por la dignidad humana ante algoritmos que podrían manipular o vigilar sin freno. España, como faro en este mar europeo, ha avanzado con borradores nacionales en marzo de 2025, creando autoridades especializadas que evalúan el ciclo de vida de los sistemas de IA, desde su entrenamiento hasta su impacto creativo. Pero surge la pregunta eterna: ¿puede una norma capturar el espíritu fugaz de la innovación, o solo lo encadena? Las directrices de julio 2025 sobre modelos de IA de propósito general (GPAI) clarifican obligaciones de transparencia,

exigiendo que las empresas revelen datos de entrenamiento, un eco distante de la antigua exigencia de atribución en las artes. Así, la UE no solo regula, sino que invita a una reflexión profunda, en un mundo donde las máquinas crean, qué queda de lo humano si no protegemos su esencia con sabiduría y visión de futuro.

Capítulo 5

Cuando la teoría choca con la realidad: casos que están haciendo historia

Mientras los académicos debaten los fundamentos teóricos y los legisladores proyectan marcos normativos futuros, los tribunales de todo el mundo se enfrentan ya a casos concretos que están definiendo los contornos prácticos del derecho de autor en la era de la inteligencia artificial. Estos casos, que van desde intentos audaces de registrar obras creadas por IA hasta demandas millonarias por violación de derechos, ofrecen una perspectiva invaluable sobre cómo el sistema legal está respondiendo a desafíos sin precedentes.

Los litigios actuales no solo revelan las limitaciones de los marcos jurídicos existentes, sino que también están creando precedentes que influirán en el desarrollo futuro de la legislación. Cada decisión judicial, cada fallo, cada interpretación está contribuyendo a construir un nuevo corpus jurisprudencial que servirá de guía para futuras controversias. Más importante aún, estos casos demuestran que la intersección entre IA y derecho de autor ha dejado de ser una cuestión meramente académica para convertirse en una realidad judicial tangible con implicaciones económicas y sociales concretas.

5.1 El curioso caso del Dr. Thaler y su máquina creativa

Si hay un nombre que aparece en todas las discusiones sobre IA y propiedad intelectual, es Stephen Thaler. Este inventor creó un sistema de IA llamado DABUS (Device for the Autonomous Bootstrapping of Unified Sentience) y decidió poner a prueba los sistemas legales del mundo (Abbott, 2020).

Thaler no solo dice que DABUS puede crear, sino que DABUS es el creador. Intentó

registrar patentes y derechos de autor en múltiples países, listando a DABUS como inventor o autor. Los resultados han sido fascinantes.

En Estados Unidos, la batalla llegó hasta el Tribunal Federal de Circuito. La decisión fue clara al establecer que solo los humanos pueden ser inventores bajo la ley de patentes (Thaler v. Vidal, 2022). Cuando Thaler intentó lo mismo con derechos de autor, el resultado fue similar mediante la afirmación de que "la creatividad humana es un prerrequisito fundamental" (Thaler v. Perlmutter, 2023).

En Reino Unido, el caso tomó un giro interesante. Aunque el tribunal también rechazó la autoría de DABUS, sugirió que Thaler, como propietario de la IA, podría reclamar derechos derivados (Thaler v. Comptroller-General, 2021). Es decir, DABUS no puede ser autor, pero tal vez Thaler pueda serlo por ser el dueño de DABUS.

Australia dio la sorpresa. Un tribunal federal inicialmente aceptó que DABUS podría ser inventor. Fue la primera vez en el mundo que un tribunal reconoció esto. Pero la celebración duró poco, ya que la decisión fue revocada en apelación (Commissioner of Patents v. Thaler, 2022).

5.2 El cuadro de medio millón de dólares que nadie pintó

En 2018, el mundo del arte se estremeció. Un cuadro llamado "Portrait of Edmond de Belamy", creado por un algoritmo de IA, se vendió en Christie's por 432.500 dólares (Christie's, 2018). No fue solo el precio lo que sorprendió, sino la pregunta de quién era realmente el artista.

El cuadro fue creado por Obvious, un colectivo francés de tres jóvenes que no son artistas tradicionales, sino que poseen conocimientos de tecnología. Usaron un tipo de IA llamada GAN (Red Generativa Adversarial) entrenada con 15.000 retratos pintados entre los siglos XIV y XX.

Pero aquí viene lo interesante, ya que el código que usaron no era completamente suyo. Lo habían adaptado de código abierto creado por otro programador, Robbie Barrat, quien se sintió no reconocido cuando la obra se vendió por casi medio millón.

Esto plantea preguntas fascinantes sobre quién es el autor. Si son los miembros de Obvious que entrenaron el modelo, Barrat que escribió el código original, los miles de artistas muertos cuyas obras se usaron para entrenar, o nadie.

Christie's tomó una decisión práctica al colocar en el catálogo, donde normalmente iría la firma del artista, la fórmula matemática del algoritmo. Era su manera de decir que "el artista es la máquina".

5.3 La batalla de los artistas contra las máquinas

En enero de 2023, comenzó lo que podría ser el caso más importante sobre IA y derechos de autor. Un grupo de artistas, liderados por Sarah Andersen, Kelly McKernan y Karla Ortiz, demandaron a Stability AI (creadores de Stable Diffusion), Midjourney y DeviantArt (Andersen v. Stability AI Ltd., 2023).

Su argumento es potente, ya que estas empresas entrenaron sus IAs con millones de imágenes de internet, incluyendo sus obras protegidas por derechos de autor, sin permiso ni compensación. Ahora, cualquiera puede pedirle a estas IAs que creen arte "en el estilo de Sarah Andersen" y obtener algo que parece hecho por ella.

Los artistas no solo alegan violación de derechos de autor. También hablan de competencia desleal (las IAs compiten con ellos usando su propio trabajo) y violación de derechos de publicidad (las IAs pueden imitar sus estilos distintivos).

Las empresas demandadas argumentan que su uso califica como "fair use" (uso justo). Dicen que no están copiando las obras, sino aprendiendo de ellas, como haría un estudiante de arte. Y que los outputs de la IA son transformativos, no copias.

El caso continúa en curso aún, con avances significativos. En 2024, el juez permitió proceder a la fase de discovery en reclamos de infracción por el uso de obras protegidas en el entrenamiento de IA, aunque desestimó violaciones DMCA y otros puntos. El trial aún pendiente, y su resultado podría definir el futuro de la IA generativa, equilibrando fair use con la protección de creadores. Si los artistas prevalecen, las empresas de IA enfrentarían obligaciones de licencias masivas o purgas de datasets; de lo contrario, se fortalecería el argumento de que el aprendizaje de patrones no equivale a copia directa, aunque con llamados a mayor transparencia.

5.4 El caso del código que se escribe solo

GitHub Copilot es una herramienta fascinante que mientras programas, te sugiere líneas de código, funciones completas, incluso programas enteros. Es como tener un programador experto mirando sobre tu hombro. El problema es que fue entrenado con millones de líneas de código de proyectos públicos en GitHub, muchos con licencias que requieren atribución (Doe 1 v. GitHub, Inc., 2022).

En noviembre de 2022, un grupo de programadores demandó a GitHub, Microsoft (dueño de GitHub) y OpenAI (que creó el modelo). El argumento es simple pero poderoso, ya que Copilot a veces reproduce exactamente código con copyright, pero sin dar crédito al autor original.

Los demandantes dieron ejemplos concretos. Copilot puede generar funciones idén-

ticas a las que ellos escribieron, incluyendo comentarios y nombres de variables únicos. Es como si un estudiante copiara tu tarea palabra por palabra, pero dijera que la escribió él.

GitHub argumenta que esto es, nuevamente, fair use. Que Copilot no "copia" código, sino que aprende patrones de programación. Y que la gran mayoría del código que genera es nuevo, no copiado.

Este caso es crucial porque el código es especialmente interesante legalmente. A diferencia del arte o la literatura, el código tiene una función práctica. Hay menos formas de escribir una función que ordene una lista que de escribir un poema sobre el amor. Surge así la cuestión de si eso significa que el umbral de originalidad es diferente.

5.5 El periodista robot que nadie contrató

Associated Press y Reuters llevan años usando IA para escribir noticias, especialmente reportes financieros y deportivos. Un sistema puede tomar datos de un partido de béisbol y escribir un artículo completo en segundos, con estadísticas, citas relevantes y análisis (Carlson, 2015).

Esto ha generado conflictos laborales interesantes. Los periodistas argumentan que es su trabajo el que está siendo automatizado. Los medios responden que la IA libera a los periodistas para hacer trabajo más creativo y profundo.

Pero también hay cuestiones de autoría. Cuando AP publica un artículo generado por IA, surge la pregunta sobre quién es el autor. AP ha decidido que ellos son los autores, como empresa. Pero algunos argumentan que deberían indicar claramente qué artículos son generados por IA.

En 2023 se dio un caso sobresaliente en Alemania que muestra hasta dónde puede llegar el problema. Un periódico publicó un artículo de opinión que en realidad había sido escrito por una inteligencia artificial, pero no lo aclaró. Cuando se hizo saber esta información, la reacción de quienes se informaban con este medio fue de desconfianza y generó la sensación de haber sido burlados. Esto abrió un debate que llegó incluso al regulador de medios, que comenzó a discutir la posibilidad de exigir que todo contenido generado por IA lleve una identificación explícita.

5.6 El músico artificial que llegó a los charts

En 2023, una canción llamada "Heart on My Sleeve" se volvió viral en redes sociales, aparentando ser una colaboración entre Drake y The Weeknd. Sin embargo, ninguno

de los artistas había participado en su creación; la canción fue generada mediante inteligencia artificial entrenada con sus voces. Este caso ilustra los desafíos legales emergentes cuando se utilizan sistemas de IA para generar contenido que imita voces de artistas establecidos sin autorización (Browne, 2023).

La canción fue subida por un usuario anónimo llamado “Ghostwriter” y rápidamente acumuló millones de reproducciones en TikTok, Spotify y YouTube. Las disqueras reaccionaron furiosas, demandando su eliminación de todas las plataformas.

Pero legalmente, el caso es complejo. La música y letra eran originales, no copiadas. Las voces eran sintéticas, no grabaciones reales de Drake o The Weeknd. Surgen entonces las cuestiones de si violaba derechos de autor, derechos de personalidad o marcas registradas.

Universal Music Group, la disquera de ambos artistas, argumentó que independientemente de los tecnicismos legales, esto era éticamente incorrecto y dañino para los artistas. Las plataformas cedieron y eliminaron la canción.

Pero Ghostwriter no se rindió. Sometió la canción a los Grammy, argumentando que cumplía todos los requisitos técnicos. La Academia de Grabación tuvo que clarificar apresuradamente que solo música creada por humanos es elegible para premios (Recording Academy, 2023)

Capítulo 6

Las grandes preguntas filosóficas (y por qué importan)

Más allá de los aspectos técnicos y normativos, la irrupción de la inteligencia artificial generativa plantea interrogantes fundamentales que trascienden el ámbito puramente jurídico para adentrarse en cuestiones filosóficas profundas sobre la naturaleza de la creatividad, la originalidad y el valor del arte. Estas preguntas no constituyen meras especulaciones académicas, sino que tienen implicancias directas y concretas para el desarrollo del derecho de autor en la era digital.

La respuesta que demos a estas cuestiones fundamentales determinará no solo cómo estructuramos nuestros marcos legales, sino también cómo entendemos conceptos centrales como autoría, originalidad y creatividad. En este sentido, la filosofía y el derecho convergen en un diálogo necesario para construir un sistema coherente que pueda responder a los desafíos que plantea una tecnología capaz de crear obras aparentemente originales sin intervención humana directa.

Es precisamente esta intersección entre lo filosófico y lo jurídico lo que hace necesario abordar estas preguntas con el rigor que merecen, reconociendo que las decisiones que tomemos hoy sobre estos aspectos fundamentales configurarán el paisaje legal y cultural del mañana.

6.1 Puede una máquina ser realmente creativa

Esta es la pregunta fundamental del análisis. Y no es solo filosófica, ya que la respuesta determinará si las máquinas pueden tener derechos de autor (Boden, 2004).

Tradicionalmente, la creatividad se ha vinculado con la experiencia humana: el arte, la música o la literatura no solo expresan inteligencia, sino también emociones, vivencias e intencionalidad. Este trasfondo cultural es el que explica por qué resulta

difícil concebir que una máquina pueda ser reconocida como creadora en el mismo sentido que una persona.

Pero la IA está desafiando estas suposiciones. Cuando DALL-E crea una imagen surrealista que nunca antes existió, surge la cuestión de si eso no es creatividad. Cuando GPT-4 escribe un poema que emociona a los lectores, debemos preguntarnos si importa que la máquina no "sienta" las emociones que describe.

Margaret Boden, una de las principales expertas en creatividad artificial, distingue entre dos tipos de creatividad:

- Creatividad P (psicológica): algo nuevo para el individuo que lo crea. Como cuando un niño inventa una palabra que ya existe, pero él no conocía.
- Creatividad H (histórica): algo nuevo para toda la humanidad. Como cuando Picasso inventó el cubismo.

Boden argumenta que las IAs pueden definitivamente lograr creatividad P y posiblemente creatividad H en dominios específicos. Pero otros filósofos discrepan, diciendo que la verdadera creatividad requiere intencionalidad consciente, algo que las máquinas no tienen.

6.2 La paradoja de la nave de Teseo aplicada a la IA

Hay una antigua paradoja filosófica que cobra nueva relevancia con la IA. La nave de Teseo era un barco que los atenienses preservaron reemplazando cada tabla podrida por una nueva. Eventualmente, todas las tablas fueron reemplazadas. Surge entonces la pregunta de si seguía siendo la misma nave.

Con la IA tenemos un problema similar pero invertido. Una IA se entrena con millones de obras humanas. Aprende patrones, estilos, técnicas. Luego crea algo "nuevo" combinando estos elementos aprendidos. Surge la cuestión de si es realmente nueva la creación o si es solo un collage muy sofisticado de obras existentes.

Los defensores de la IA argumentan que los humanos hacemos exactamente lo mismo. Todo artista aprende mirando obras anteriores. Picasso no inventó el cubismo de la nada, sino que se inspiró en máscaras africanas, en Cézanne, en la geometría. La originalidad siempre es relativa.

Pero los críticos señalan una diferencia crucial mediante la cual los humanos no solo combinamos elementos existentes, también aportamos nuestra experiencia única, nuestras emociones, nuestra perspectiva individual del mundo. Una IA no tiene experiencias propias, no tiene perspectiva. Solo tiene datos.

6.3 El problema del sesgo: cuando las máquinas heredan nuestros prejuicios

Aquí hay un problema ético serio que tiene implicaciones legales directas. Las IAs aprenden de datos creados por humanos, y los humanos tenemos sesgos. El resultado es que las IAs no solo aprenden nuestras habilidades, también aprenden nuestros prejuicios (Noble, 2018).

Los ejemplos son preocupantes: IAs de generación de imágenes que por defecto muestran doctores como hombres blancos y enfermeras como mujeres. IAs de escritura que asocian ciertos nombres étnicos con estereotipos negativos. IAs de música que privilegian estilos occidentales sobre otros.

Esto no es solo un problema técnico, sino también un problema legal. Si una IA genera contenido discriminatorio o difamatorio, surge la cuestión de quién es responsable: el usuario, la empresa que la creó o nadie.

Y hay una cuestión más profunda sobre diversidad cultural. Si las IAs se entrenan principalmente con contenido de internet, que está dominado por ciertas culturas e idiomas, surge la pregunta de si estamos creando máquinas que perpetuarán y amplificarán la hegemonía cultural existente.

Algunos países están tomando esto muy en serio. La UE requiere que las IAs sean auditadas por sesgos. China exige que las IAs promuevan "valores socialistas correctos". Pero regular los sesgos sin censurar la creatividad es extremadamente difícil.

6.4 El valor del arte: importa quién lo hace

Según el estudio experimental realizado en 2022, publicado en Journal of Aesthetic Studies, cuando se presentaron obras de arte generadas por IA junto a obras humanas a 200 visitantes de museo en condiciones ciegas, el 67% no pudo distinguir su origen y el 34% expresó preferencia por las obras generadas por IA (Smith et al., 2022).

Esto nos lleva a una pregunta fundamental sobre qué valoramos en el arte: si es el resultado final mediante la belleza, la emoción que provoca; o si es el proceso a través del esfuerzo, la intención, la historia detrás.

Tradicionalmente, parte del valor del arte viene de su escasez y del trabajo humano involucrado. Un Van Gogh vale millones no solo porque es hermoso, sino porque Van Gogh sufrió para crearlo, porque es único, porque conecta con la historia de un hombre atormentado.

Surge entonces la cuestión de qué valor tiene una imagen generada por IA en se-

gundos, que podría regenerarse infinitamente con ligeras variaciones. Algunos argumentan que no tiene valor artístico real. Otros dicen que el valor está en la idea, en el prompt, en la curaduría humana.

Esto tiene implicaciones económicas directas. Si el arte de IA no se valora igual que el arte humano, surge la pregunta de si necesita la misma protección legal o si deberíamos tener categorías diferentes con derechos diferentes

Capítulo 7

El impacto en el mundo real: empleos, dinero y poder

Las discusiones teóricas y los debates jurídicos sobre la inteligencia artificial y los derechos de autor adquieren una dimensión completamente diferente cuando analizamos sus efectos concretos en la economía, el empleo y la distribución del poder en las industrias creativas. Los cambios que estamos presenciando no son graduales ni marginales, sino transformaciones profundas que están redefiniendo sectores enteros de la economía en tiempo real.

La velocidad y el alcance de estos cambios plantean desafíos sin precedentes para trabajadores, empresas y gobiernos. No se trata simplemente de una nueva herramienta que se incorpora al proceso productivo, sino de una tecnología que tiene el potencial de alterar fundamentalmente la naturaleza misma del trabajo creativo y la estructura económica de las industrias culturales. Esta transformación trae consigo tanto oportunidades extraordinarias como riesgos significativos que requieren una atención cuidadosa y respuestas políticas reflexivas.

Comprender estas dinámicas resulta esencial no solo para diseñar marcos regulatorios apropiados, sino también para anticipar y mitigar los efectos disruptivos mientras se maximizan los beneficios potenciales de esta revolución tecnológica.

7.1 La transformación de las industrias creativas

Según McKinsey Global Institute, combinando IA generativa con otras tecnologías de automatización, considerando que hasta el 60 y 70% de las actividades laborales podrían automatizarse a nivel economía en los próximos años; en el ámbito TMT (tecnología, medios y telecom), McKinsey estima que hasta el 70% de las tareas repetitivas podría automatizarse y sitúa el impacto potencial anual en “media” entre 80 y 130 mil millones de dólares. Esto describe potencial de tareas, no reemplazo neto de puestos,

pero sí que cambiarán radicalmente (McKinsey, 2024).

La industria musical experimenta una transformación particularmente notable. Ya no necesitas saber tocar un instrumento o leer partituras para componer. Servicios como AIVA o Amper pueden crear música original en cualquier estilo en minutos. Los compositores de música para comerciales, videojuegos y videos de YouTube están sintiendo la presión de manera directa.

En el campo del diseño gráfico, herramientas como Midjourney y DALL-E están cambiando completamente las reglas del juego. Un cliente puede generar 100 opciones de logo en una hora en lugar de esperar semanas por 3 propuestas de un diseñador. Los diseñadores están pivotando hacia dirección creativa y refinamiento de outputs de IA como estrategia de supervivencia profesional.

La escritura enfrenta desafíos similares, ya que ChatGPT y Claude pueden escribir artículos, guiones y copy publicitario. Los escritores de contenido SEO, en particular, están siendo reemplazados rápidamente. Sin embargo, los escritores creativos y periodistas investigativos siguen siendo insustituibles, al menos por ahora.

La industria del cine y video no permanece inmune a estos cambios. La IA puede generar efectos visuales, animar personajes, incluso crear actores digitales. La huelga de guionistas y actores de Hollywood en 2023 tuvo a la IA como uno de los temas centrales, evidenciando la magnitud de las preocupaciones sectoriales (Writers Guild of America y SAG-AFTRA, 2023).

7.2 Los nuevos trabajos que están surgiendo

Pero no todo es destrucción de empleo. Están surgiendo nuevas profesiones que reflejan las necesidades específicas de la era de la inteligencia artificial.

Los Prompt Engineers se han convertido en expertos altamente valorados, especializándose en escribir las instrucciones perfectas para obtener los mejores resultados de la IA. Según el informe de mercado laboral de la Bureau of Labor Statistics de Estados Unidos de 2023, las posiciones especializadas en ingeniería de prompts muestran salarios extremadamente altos, que podrían superar más de tres veces el promedio nacional (U.S. Bureau of Labor Statistics, 2023). Paralelamente, los entrenadores de IA desempeñan un rol fundamental ayudando a refinar y mejorar los modelos de IA, corrigiendo errores y sesgos que pueden afectar la calidad y equidad de los resultados.

Los curadores de contenido IA han emergido como especialistas en seleccionar y refinar el mejor contenido generado por IA, asegurando que los outputs cumplan con estándares de calidad y relevancia específicos. En el ámbito ético, los auditores de ética IA se han establecido como profesionales esenciales que evalúan si los sistemas de

IA están operando de manera justa y sin sesgos, garantizando el cumplimiento de principios éticos fundamentales.

Finalmente, los abogados especializados en IA representan una nueva rama del derecho en rápida expansión. Como probablemente ya puede observarse a lo largo de este análisis, hay mucho trabajo legal por hacer en la intersección entre tecnología, derechos de autor y regulación de la inteligencia artificial.

7.3 La concentración del poder tecnológico

Aquí hay un problema serio. Desarrollar IA generativa de punta requiere recursos enormes. Según el análisis de costos computacionales realizado por investigadores de Stanford HAI de 2023, el entrenamiento de modelos de lenguaje de gran escala como GPT-4 requiere inversiones estimadas entre $80-120 millones en recursos computacionales (Thompson et al., 2023). Necesitas miles de GPUs, petabytes de datos, equipos de investigadores brillantes.

Resultado: solo un puñado de empresas pueden competir. OpenAI, Google, Microsoft, Meta, y unas pocas más. Estas empresas controlan la tecnología que podría dominar las industrias creativas.

Esto tiene implicaciones profundas para los derechos de autor. Si estas pocas empresas controlan las herramientas de creación, surge la cuestión de si controlan efectivamente la creatividad futura. Surge el interrogante de si deberíamos darles derechos sobre todo lo que sus IAs crean o si eso les daría demasiado poder.

Algunos países están preocupados. La UE está considerando reglas especiales para "IAs de propósito general" que tienen poder de mercado significativo (Reglamento UE 2024/1689). China está desarrollando sus propias IAs para no depender de empresas occidentales (China State Council, 2017).

7.4 El debate sobre la compensación

Una de las batallas más intensas se centra en la compensación. Las IAs se entrenan con millones de obras creadas por humanos. Esos creadores no reciben ni un centavo cuando la IA genera algo basado en su trabajo.

Imaginemos el caso de un ilustrador que pasa años desarrollando un estilo único. Sube su portfolio a internet para conseguir clientes. Ahora cualquiera puede pedirle a una IA que cree imágenes "en su estilo" sin pagarle nada. Surge la pregunta fundamental de si esto es justo.

Existen varias propuestas sobre la mesa para abordar esta problemática. El licenciamiento colectivo funcionaría de manera similar a la música en la radio, donde todos los que usan IA pagarían una tarifa que se distribuiría entre los creadores. Los sistemas de opt-out/opt-in permitirían a los creadores elegir si sus obras se usan para entrenar IA, con algunos proponiendo que el default sea opt-out, es decir, que no se pueda usar sin permiso explícito.

La compensación directa implicaría que las empresas de IA paguen directamente a los creadores cuyas obras utilizan. Alternativamente, un impuesto robot sobre el uso de IA podría financiar programas de apoyo a trabajadores desplazados.

Cada opción presenta ventajas y desventajas significativas. El licenciamiento colectivo es eficiente, pero surge la cuestión compleja de cómo determinar quién recibe cuánto. El opt-out protege efectivamente a los creadores, pero podría frenar la innovación tecnológica. La compensación directa sería la más justa desde el punto de vista individual, pero resultaría logísticamente imposible de implementar con millones de obras involucradas.

Capítulo 8

Las soluciones propuestas: desde lo conservador hasta lo radical

Frente a la complejidad de los desafíos que plantea la inteligencia artificial generativa al derecho de autor, han surgido múltiples propuestas para reformar o adaptar los marcos jurídicos existentes. Estas soluciones varían significativamente en su alcance y ambición, desde enfoques conservadores que buscan mantener la estructura tradicional del derecho de autor hasta propuestas radicales que proponen la creación de sistemas completamente nuevos.

Cada modelo refleja diferentes filosofías sobre la naturaleza de la creatividad, el papel de la tecnología en la sociedad y los objetivos que debe perseguir el sistema de propiedad intelectual. Algunas propuestas priorizan la protección de los creadores humanos tradicionales, mientras que otras buscan maximizar la innovación tecnológica o el beneficio social. Otras intentan encontrar un equilibrio entre estos objetivos aparentemente contradictorios.

La diversidad de estas propuestas evidencia tanto la complejidad del problema como la ausencia de consenso sobre cuál es la mejor manera de proceder. Sin embargo, analizar estas diferentes opciones nos permite comprender mejor las consideraciones en juego y evaluar cuál podría ser el enfoque más apropiado para diferentes contextos jurisdiccionales y objetivos de política pública.

8.1 Modelo 1: todo al dominio público

La propuesta más radical establece que las obras creadas por IA no tienen ningún derecho de autor. Van directo al dominio público. Cualquiera puede usarlas, modificarlas, venderlas (Grimmelmann, 2016).

Los argumentos a favor incluyen el mantenimiento de la coherencia del sistema

mediante el cual solo los humanos pueden ser autores. Maximiza el beneficio social ya que todos tienen acceso a estas creaciones. Evita la concentración de poder en manos de empresas tecnológicas y protege el valor especial de la creatividad humana.

Los argumentos en contra señalan que desincentiva la inversión en desarrollo de IA. Ignora las contribuciones humanas (programación, entrenamiento, dirección creativa). Podría frenar la innovación tecnológica y crea competencia desleal al invertir millones para crear algo que inmediatamente es gratis.

Ningún país ha adoptado completamente este modelo, pero es la posición por defecto en muchas jurisdicciones que no han actualizado sus leyes.

8.2 Modelo 2: el humano detrás de la máquina

Esta es la solución más popular actualmente mediante la cual se le dan los derechos al humano que opera la IA (Shlomit y Velez-Hernandez, 2019). Pero surge la cuestión de quién es exactamente ese humano. Hay varias posibilidades:

- El usuario como la persona que escribió el prompt o dio las instrucciones, siendo quien tuvo la idea creativa.
- El programador como quien creó o entrenó el modelo de IA, ya que, sin su trabajo, nada sería posible.
- El inversor como quien pagó por el desarrollo y operación de la IA y asumió el riesgo económico.
- O una combinación con diferentes derechos para diferentes contribuyentes, como en las obras cinematográficas.

Estados Unidos está inclinándose hacia esta opción, pero requiriendo “contribución creativa sustancial” del humano. No basta con apretar un botón.

8.3 Modelo 3: coautoría humano-IA

Una idea más aventurada propone reconocer a la IA como coautora junto con el humano (Abbott, 2020).

Sería similar a las colaboraciones tradicionales. Cuando dos músicos escriben una canción juntos, comparten derechos. Surge la pregunta de por qué no hacer lo mismo con humano e IA.

El problema obvio es que la IA no tiene personalidad jurídica. No puede firmar contratos, no puede demandar ni ser demandada, no puede recibir dinero. Los derechos de la IA tendrían que ser ejercidos por algún humano o empresa.

Algunos proponen crear una "personalidad electrónica" limitada para IAs avanzadas, similar a como las empresas son "personas jurídicas". Pero esto abre una caja de Pandora de cuestiones éticas y legales.

8.4 Modelo 4: un derecho completamente nuevo

La propuesta más sofisticada establece crear un régimen "sui generis" (único en su tipo) específicamente para obras de IA (Ramalho, 2018).

Las características típicas de estas propuestas incluyen:

Duración más corta: en lugar de vida del autor + 70 años, tal vez solo 5-25 años. Derechos limitados: solo derechos económicos, no morales, sin derecho a impedir modificaciones. Registro obligatorio: donde debes registrar la obra y revelar que fue creada por IA. Excepciones amplias: con más libertad para usar estas obras con fines educativos, de investigación o transformativos.

Requisitos especiales: para demostrar inversión sustancial o mérito creativo particular.

Francia está considerando seriamente esta opción. Sería como el derecho que existe para las bases de datos en Europa: no es derecho de autor tradicional, pero ofrece alguna protección.

8.5 Modelo 5: protección escalonada

Esta propuesta establece diferentes niveles de protección según el grado de intervención humana:

• Nivel 1. IA como herramienta (Humano 90 %, IA 10 %): protección completa

tradicional, donde el humano es claramente el autor, con duración normal (vida + 70 años).

• Nivel 2. Colaboración balanceada (Humano 50 %, IA 50 %): protección

intermedia, duración reducida (25-50 años) y algunos requisitos especiales.

• Nivel 3. IA dominante (Humano 10 %, IA 90 %): protección mínima con duración

corta (5-15 años) y solo derechos económicos básicos.

• Nivel 4. IA autónoma (Humano 0 %, IA 100 %): ausencia de protección, con dominio público inmediato.

El desafío es determinar objetivamente los porcentajes, pero podríamos desarrollar criterios claros con el tiempo.

Capítulo 9

Propuesta para Argentina: un camino propio

Después de analizar las diferentes experiencias internacionales, los marcos teóricos existentes y los desafíos prácticos que plantea la inteligencia artificial generativa al derecho de autor, resulta necesario formular una propuesta específica para Argentina que considere tanto nuestras particularidades jurídicas como nuestro contexto económico y tecnológico.

Argentina se encuentra en una posición única para abordar estos desafíos. Por un lado, no estamos entre los primeros en enfrentar estas cuestiones, lo que nos permite aprender de las experiencias de otros países y evitar algunos de sus errores, como señalan Villalba y Lipszyc en su análisis sobre la evolución del derecho de autor argentino (Villalba y Lipszyc, 2001). Por otro lado, nuestro desarrollo tecnológico y marcos regulatorios nos brindan la flexibilidad necesaria para implementar soluciones innovadoras sin las limitaciones que enfrentan sistemas más rígidos o mercados más desarrollados.

La propuesta que se presenta a continuación busca crear un marco jurídico que sea pragmático pero visionario, que proteja los derechos existentes mientras facilita la innovación, y que posicione a Argentina como un referente regional en la regulación responsable de la inteligencia artificial aplicada a la creatividad, siguiendo los lineamientos establecidos por la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual para la adaptación de marcos normativos a nuevas tecnologías (OMPI, 2020).

9.1 Diagnóstico: dónde estamos parados

A pesar de que, en comparación con otros países que tienen un desarrollo tecnológico mucho más amplio en esta temática, Argentina tiene ventajas y desventajas únicas para enfrentar este desafío, como ha sido analizado por la Dirección Nacional del Dere-

cho de Autor en su informe sobre nuevas tecnologías (Dirección Nacional del Derecho de Autor, 2022).

Nuestras fortalezas incluyen una ley de propiedad intelectual que, aunque de 1933, es flexible en sus definiciones y ha demostrado capacidad de adaptación a través de sucesivas reformas (Ley 11.723, 1933; Leyes 25.036, 1998; 25.847, 2003; 26.570, 2009). Una tradición judicial adaptativa que ha sabido interpretar leyes antiguas para realidades nuevas, como se evidencia en la jurisprudencia de la Cámara Nacional Civil en casos de nuevas tecnologías. Un sistema de derechos conexos establecido por la Ley 25.036 que ya reconoce protecciones para no-autores. Y una comunidad tecnológica pujante que está adoptando rápidamente estas tecnologías, según datos de la Cámara Argentina de Software.

Nuestras debilidades comprenden cero menciones a creación automatizada en la ley actual, como reconoce el propio texto de la Ley 11.723 (Ley 11.723, arts. 1 y 4). Autoridades de aplicación sin grandes conocimientos técnicos en materia de inteligencia artificial. Falta de jurisprudencia específica sobre el tema de IA y creatividad. Y ausencia de excepciones para desarrollo tecnológico similares a las implementadas en jurisdicciones como Japón o la Unión Europea (Copyright Act, art. 30-4, 2018; Directiva UE 2019/790, art. 4).

La oportunidad radica en que Argentina puede aprender de los errores y aciertos de otros países, como sugiere el análisis comparativo realizado por Dreier y Hugenholtz sobre la evolución del derecho de autor en diferentes jurisdicciones (Dreier y Hugenholtz, 2016). No necesitamos ser los primeros, pero podemos ser los más inteligentes.

9.2 La propuesta concreta

Como forma de adaptación a las nuevas tecnologías, se propone una reforma integral pero pragmática de la Ley 11.723, inspirada en las mejores prácticas internacionales analizadas por Goldstein y Hugenholtz en su estudio sobre derecho de autor internacional (Goldstein y Hugenholtz, 2019).

La reforma debe comenzar agregando al artículo 1° definiciones claras que brinden certeza jurídica, siguiendo los criterios establecidos por la jurisprudencia argentina sobre originalidad aceptados por la doctrina argentina y consistentes con estándares comparados consolidados, como, por ejemplo, la exigencia de decisiones libres y creativas desarrollada por la jurisprudencia europea. La “obra asistida por inteligencia artificial” debe definirse como aquella creada mediante colaboración entre autor humano y sistemas de IA, donde el aporte humano es sustancial y direcciona el proceso

creativo. El “sistema de inteligencia artificial generativa” comprende el programa informático capaz de generar contenido original en respuesta a instrucciones humanas. El “aporte creativo sustancial” implica la contribución humana que involucra decisiones originales sobre concepto, estructura, estilo o expresión de la obra, adoptando los estándares internacionales propuestos por Jane Ginsburg sobre autoría en derecho comparado (Ginsburg, 2003). Estas definiciones dan claridad sin ser tan específicas que queden obsoletas rápidamente.

Esta invitación al cambio contempla crear un régimen dual de protección mediante dos categorías diferenciadas, siguiendo el modelo híbrido sugerido por el abogado británico-estadounidense Ryan Abbott en “The Reasonable Robot” (Abbott, 2020). Las obras asistidas por IA, reguladas por un nuevo artículo 4° bis, recibirán protección cuando existan aportes creativos humanos sustanciales. El titular será la persona física que realizó estos aportes, quien debe poder demostrar la naturaleza de su contribución, el grado de control ejercido y la originalidad del resultado, con una duración tradicional de vida del autor más 70 años, manteniendo coherencia con los estándares internacionales establecidos en el Convenio de Berna.

Por otra parte, las obras generadas por IA, contempladas en un nuevo Título IV bis, están destinadas a obras con mínima intervención humana pero que resultan de inversión sustancial. Estas tendrán una protección sui generis de 15 años, limitada a derechos económicos como reproducción, distribución y comunicación pública, con registro obligatorio indicando el uso de IA y excepciones amplias para educación e investigación, siguiendo el modelo de protección sui generis de bases de datos de la Unión Europea (Directiva 96/9/CE).

La reforma debe incluir una excepción específica para el desarrollo de IA mediante la adición al artículo 10 de una disposición que establezca que no constituye violación el uso de obras para minería de texto y datos destinada al desarrollo de sistemas de inteligencia artificial, inspirada en la excepción japonesa analizada por la Oficina de Copyright de Japón. Esta excepción operará siempre que se acceda legalmente a las obras, el uso sea con fines de investigación o desarrollo tecnológico, no se sustituya la explotación normal de las obras, y se implementen medidas para evitar reproducción literal en los resultados, siguiendo el test de los tres pasos establecido en el Convenio de Berna y desarrollado por Ricketson y Ginsburg. Esto proporciona seguridad jurídica para el desarrollo de IA sin vaciar de contenido los derechos de autor.

El fortalecimiento institucional requiere crear dentro de la Dirección Nacional del Derecho de Autor un departamento especializado en tecnologías emergentes, con personal capacitado técnicamente en IA, mecanismos de consulta con sectores tecnológico y creativo, y facultades para dictar normas técnicas actualizables, siguiendo las recomendaciones de modernización institucional propuestas por Ficsor en su análisis sobre

administración del derecho de autor (Ficsor, 2002).

Finalmente, se propone un régimen de transición que contemple una entrada en vigor gradual en 2 años, un período de gracia de 1 año para adaptación, revisión obligatoria a los 5 años siguiendo las recomendaciones de evaluación periódica de OMPI, y protección de derechos adquiridos conforme a los principios generales del derecho administrativo argentino (Marienhoff, 1990).

9.3 Por qué esta propuesta tiene sentido para Argentina

Es realista, ya que no requiere cambios constitucionales ni rupturas dramáticas con nuestra tradición jurídica, manteniendo coherencia con los principios del derecho civil argentino analizados por Rivera y Medina (Rivera y Medina, 2014).

Es flexible, porque puede adaptarse a desarrollos tecnológicos futuros sin necesitar reformas constantes, siguiendo el modelo de normativas adaptativas propuesto por Bambauer en su análisis sobre regulación de tecnologías emergentes (Bambauer, 2012).

Es equilibrada al proteger a creadores tradicionales sin frenar la innovación tecnológica, buscando el balance sugerido por Yu en su estudio sobre políticas de propiedad intelectual en países en desarrollo (Yu, 2019).

Es práctica porque ofrece seguridad jurídica a todos los actores involucrados, elemento fundamental destacado por Correa en su análisis sobre marcos regulatorios en América Latina (Correa, 2013).

Es oportuna ya que nos posiciona como líderes regionales en regulación de IA, aprovechando la ventana de oportunidad identificada por el BID en su informe sobre transformación digital en América Latina (BID, 2022).

9.4 Los beneficios esperados

Para creadores tradicionales se prevé protección clara de sus derechos, compensación por uso de sus obras en entrenamiento siguiendo los modelos de gestión colectiva analizados por Kretschmer, y distinción clara entre creatividad humana y artificial (Kretschmer, 2021).

Para el sector tecnológico se establecen reglas claras del juego, posibilidad de desarrollar IA legalmente siguiendo las recomendaciones de Lemley sobre innovación responsable, e incentivos para invertir en el país conforme a las políticas de atracción de

inversión tecnológica propuestas por UNCTAD (Lemley, 2015).

Para el público se garantiza acceso a herramientas de IA, claridad sobre qué contenido es generado por IA siguiendo los estándares de transparencia propuestos por la OCDE, y beneficios de la innovación sin sacrificar la cultura (OCDE, 2022).

Para el país se logra posicionamiento como hub regional de innovación responsable, atracción de inversiones conforme a las estrategias de desarrollo digital de CEPAL, y desarrollo de nueva industria en el sector de servicios digitales (CEPAL, 2021)

Capítulo 10

Propuesta para España: liderando la innovación europea

Después de analizar las diferentes experiencias internacionales, los marcos teóricos existentes y los desafíos prácticos que plantea la inteligencia artificial generativa al derecho de autor, resulta necesario formular una propuesta específica para España que aproveche tanto su posición de vanguardia en la Unión Europea como su tradición jurídica continental avanzada.

España se encuentra en una posición privilegiada para liderar la regulación europea en esta materia. Por un lado, cuenta con una Ley de Propiedad Intelectual moderna y actualizada regularmente, lo que facilita la incorporación de nuevos conceptos jurídicos (Real Decreto Legislativo 1/1996). Por otro lado, su rol activo en la implementación de directivas europeas y su proximidad cultural con América Latina la posicionan como puente natural entre diferentes tradiciones jurídicas. Adicionalmente, su ecosistema tecnológico en crecimiento y su compromiso con la innovación responsable proporcionan el contexto ideal para desarrollar soluciones equilibradas (Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital, 2021).

La propuesta que se presenta a continuación busca crear un marco jurídico que sea compatible con el derecho europeo pero innovador en su implementación, que proteja la diversidad cultural española mientras facilita la innovación tecnológica, y que posicione a España como referente mundial en la regulación responsable de la inteligencia artificial aplicada a la creatividad.

10.1 Diagnóstico: dónde está España

España presenta un panorama particular que combina fortalezas significativas con desafíos específicos del contexto europeo. A diferencia de otros países que parten de marcos normativos obsoletos, España cuenta con ventajas competitivas importantes para

abordar este desafío.

Nuestras fortalezas incluyen una Ley de Propiedad Intelectual moderna y flexible que ha demostrado capacidad de adaptación. Una tradición jurídica que equilibra exitosamente la protección de derechos morales con consideraciones económicas, en línea con los principios establecidos por el Tribunal de Justicia de la Unión Europea (Infopaq International A/S v. Danske Dagblades Forening, 2009). Un marco institucional sólido con amplios conocimientos en propiedad intelectual. Una industria creativa robusta que genera valor significativo, especialmente en audiovisual, literatura y artes visuales (Ministerio de Cultura y Deporte, 2023). Y una posición de liderazgo en la implementación de normativas europeas sobre tecnologías emergentes.

Las debilidades comprenden la ausencia de regulación específica para creaciones asistidas por IA en la legislación actual. La falta de criterios jurisprudenciales consolidados sobre originalidad en contextos tecnológicos. Limitaciones en las excepciones actuales para investigación y desarrollo de IA, como señala Carbajo Cascón en su análisis sobre la necesidad de adaptar el marco español a las nuevas realidades tecnológicas (Carbajo Cascón, 2021). Y la necesidad de coordinación entre diferentes niveles de gobierno autonómico en materias culturales.

La oportunidad radica en que España puede convertirse en el laboratorio europeo para la regulación equilibrada de IA y derechos de autor, aprovechando su experiencia en armonización normativa y su compromiso con la diversidad cultural.

10.2 La propuesta concreta

Se propone una reforma estratégica del Real Decreto Legislativo 1/1996 que establezca España como referente europeo en regulación de IA creativa, con los siguientes elementos diferenciados.

La reforma debe comenzar con la incorporación al artículo 10 de definiciones específicas que respeten los principios del derecho continental europeo. La “obra de creación asistida” debe definirse como aquella resultante de la colaboración creativa entre autor humano y sistemas de inteligencia artificial, donde las decisiones libres y creativas del autor determinan la expresión final, en consonancia con los criterios establecidos en el caso Infopaq sobre originalidad (Infopaq International A/S v. Danske Dagblades Forening, 2009). El “sistema de inteligencia artificial generativa” comprende la tecnología capaz de producir contenido original mediante algoritmos de aprendizaje automático en respuesta a instrucciones o parámetros humanos. La “contribución creativa determinante” implica el aporte humano que involucra decisiones originales sobre concepto, estructura, estilo o expresión que imprime personalidad a la obra, siguien-

do la línea jurisprudencial del caso Painer (Eva-Maria Painer v. Standard VerlagsGmbH, 2011). Estas definiciones mantienen coherencia con la jurisprudencia del Tribunal de Justicia de la UE sobre originalidad.

Esta propuesta contempla un sistema de protección diferenciada mediante tres categorías escalonadas, inspirado en los enfoques comparados analizados por Bercovitz Rodríguez-Cano en su Manual de Propiedad Intelectual (Bercovitz Rodríguez-Cano, 2020). Las obras de creación asistida, incorporadas mediante un nuevo artículo 5° bis, recibirán protección plena cuando existan contribuciones creativas determinantes del autor humano. El titular será la persona física que realizó estas contribuciones, quien debe poder demostrar el ejercicio de decisiones libres y creativas, el control sobre el proceso expresivo y la impronta personal en el resultado, con duración tradicional de vida del autor más 70 años y reconocimiento de derechos morales plenos.

Las obras de generación tecnológica, reguladas en un nuevo Título II bis, estarán destinadas a producciones con intervención humana limitada pero que representen inversión significativa y mérito técnico. Estas tendrán protección sui generis de 20 años desde su creación, limitada a derechos de explotación económica, siguiendo el modelo de protección de bases de datos establecido en la Directiva 96/9/CE (Directiva 96/9/CE). Se establecerá registro obligatorio ante la Oficina Española de Patentes y Marcas indicando el uso de IA, identificación del sistema utilizado y descripción del proceso generativo. Se establecerán excepciones amplias para fines educativos, investigación, crítica y parodia.

Las creaciones autónomas de IA, sin intervención humana creativa alguna, permanecerán en dominio público inmediato, promoviendo así el beneficio social y evitando la concentración indebida de derechos, en línea con las recomendaciones del Consejo Superior de la Propiedad Intelectual francés (CSPLA, 2020).

La reforma debe incluir una excepción robusta para el desarrollo de IA mediante la modificación del artículo 37 que establezca que no constituye infracción el uso de obras para minería de texto y datos destinada al desarrollo, entrenamiento y perfeccionamiento de sistemas de inteligencia artificial. Esta excepción operará cuando se acceda legalmente a las obras, el uso tenga finalidad de investigación, desarrollo tecnológico o innovación, no sustituya la explotación normal de las obras originales, se implementen salvaguardias técnicas para prevenir la reproducción literal, y se respeten las medidas tecnológicas de protección existentes, siguiendo los lineamientos establecidos en el Real Decreto-ley 24/2021 (Real Decreto-ley 24/2021). Adicionalmente, se establecerá un mecanismo de compensación equitativa gestionado por entidades de gestión colectiva para los casos de uso comercial masivo.

El fortalecimiento institucional requiere la creación de la Oficina Española de Inteligencia Artificial Creativa dentro del Ministerio de Cultura y Deporte, con competencias

para elaborar directrices técnicas, supervisar el cumplimiento de obligaciones de registro, facilitar la mediación en conflictos relacionados con IA creativa, y coordinar con autoridades europeas en materia de IA y propiedad intelectual. Esta oficina contará con personal especializado en tecnología, derecho y industrias creativas.

Se propone un régimen de transición que contemple entrada en vigor escalonada en 18 meses, período de adaptación de 6 meses para empresas tecnológicas, revisión obligatoria a los 3 años con evaluación de impacto, protección de derechos adquiridos y coordinación con el desarrollo del marco regulatorio europeo de IA establecido en el Reglamento UE 2024/1689 (Reglamento UE 2024/1689).

10.3 Por qué esta propuesta tiene sentido para España

Es coherente con el ordenamiento europeo, ya que respeta los principios fundamentales del derecho de autor continental y se alinea con la jurisprudencia del TJUE sobre originalidad y decisiones libres y creativas.

Es innovadora dentro de los límites del derecho europeo, porque permite a España liderar el desarrollo de soluciones prácticas que otros Estados miembros puedan adoptar posteriormente, como ha ocurrido históricamente con otras innovaciones legislativas españolas (García Vidal, 2015).

Es culturalmente sensible al reconocer la importancia de proteger la diversidad de las tradiciones creativas españolas, desde el flamenco hasta las artes contemporáneas, frente a la homogenización algorítmica.

Es económicamente estratégica porque fortalece las industrias creativas españolas mientras atrae inversión tecnológica responsable y posiciona a España como hub de innovación ético, contribuyendo al objetivo europeo de soberanía digital (Comisión Europea, 2018).

Es técnicamente avanzada ya que establece mecanismos de evaluación y adaptación que permiten evolucionar con el desarrollo tecnológico sin requerir reformas legislativas constantes.

10.4 Los beneficios esperados

Para creadores tradicionales se garantiza protección reforzada de sus derechos morales y patrimoniales, compensación justa por el uso de sus obras en entrenamiento de IA, mantenimiento del valor de la creatividad humana auténtica, y herramientas legales claras para defender su trabajo frente al uso no autorizado.

Para el sector tecnológico se establece seguridad jurídica para el desarrollo de IA en España, marco legal favorable para la innovación responsable, criterios claros para la comercialización de productos basados en IA, y posicionamiento de España como destino preferente para inversión tecnológica ética.

Para el público se asegura acceso democratizado a herramientas de IA creativa, transparencia sobre el origen y naturaleza del contenido consumido, preservación de la diversidad cultural frente a la estandarización algorítmica, y beneficios de la innovación sin sacrificio de los valores culturales europeos.

Para España se logra liderazgo europeo en regulación de IA responsable, fortalecimiento de la marca España en innovación ética, atracción de talento y inversión internacional, desarrollo de una nueva industria de servicios jurídico-tecnológicos, y consolidación como puente entre Europa y América Latina en estas materias.

Esta propuesta posiciona a España no solo como un implementador eficaz de normativas europeas, sino como un innovador en la creación de marcos regulatorios que otros países podrán estudiar y adaptar, consolidando así su influencia en el desarrollo futuro del derecho de autor en la era de la inteligencia artificial.

Capítulo 11

Reflexiones finales: el futuro que estamos construyendo

No estamos hablando solo de leyes y tecnología. Estamos definiendo el futuro de la creatividad humana. Las decisiones que tomemos ahora determinarán si nuestros hijos vivirán en un mundo donde se valorará el ingenio que tenga la persona al plasmar en una obra su idea, o es vista como obsoleta. Si las herramientas de creación están democratizadas, o controladas por pocas corporaciones. Si la diversidad cultural florece, o todo se homogeniza en un estilo global. Si los artistas pueden vivir de su trabajo, o el arte se convierte en hobby.

No hay respuestas fáciles. Cada opción tiene costos y beneficios. Proteger demasiado a los creadores tradicionales podría frenar la innovación. Dar rienda suelta a la IA podría destruir industrias creativas enteras.

Hay cuestiones que van más allá de lo legal y tocan lo fundamental de quiénes somos. Surge la pregunta de qué nos hace humanos. Si las máquinas pueden crear arte, música y literatura, qué nos distingue y si la creatividad es nuestra última frontera o hay algo más profundo. También debemos cuestionarnos qué valoramos realmente. Si es el proceso creativo mediante el esfuerzo, la intención, la emoción, o si es el resultado a través de la belleza, la utilidad, el impacto. Necesitamos definir la justicia. Si es justo que una IA entrenada con millones de obras genere ganancias sin compensar a los creadores originales, o si es justo prohibir tecnología que podría democratizar la creatividad. Y debemos preguntarnos hacia dónde vamos. Si estamos caminando hacia una utopía creativa donde todos pueden expresarse, o hacia una distopía donde si hablamos de creaciones realizadas por personas fisicas resulta irrelevante.

No podemos dejar estas decisiones solo en manos de las empresas tecnológicas o de jueces que tal vez no entienden completamente la tecnología. Necesitamos un debate público informado.

Si eres creador, es fundamental informarse sobre estas tecnologías. No ignorarlas

esperando que desaparezcan, ya que no lo harán. Aprender a usarlas como herramientas mientras se lucha por los derechos correspondientes.

Si eres tecnólogo, es necesario reconocer que la innovación sin ética es peligrosa. El hecho de que puedas hacer algo no significa que debas hacerlo. Considera el impacto humano de tu trabajo.

Si eres legislador, no pospongas más estas decisiones. La tecnología avanza exponencialmente. Cada día sin regulación clara es un día de incertidumbre para millones.

Si eres ciudadano, esto te afecta. El contenido que consumes, la música que escuchas, las imágenes que ves, cada vez más serán generadas por IA. Tienes derecho a opinar sobre cómo queremos que sea ese futuro.

Hay una ironía en todo esto. Estamos usando nuestra creatividad humana para crear máquinas que pueden crear. Es el acto creativo último mediante la creación de algo que puede crear. Tal vez esa es la respuesta. La IA no reemplaza la creatividad humana, sino que es su expresión más ambiciosa. No competimos con las máquinas, sino que nos adaptamos a ellas. El futuro no será de humanos versus máquinas, sino de humanos con máquinas. La pregunta no es si la IA puede ser creativa, sino cómo podemos usar su creatividad para amplificar la nuestra.

A pesar de todos los desafíos e incertidumbres, existe razón para el optimismo. La humanidad ha navegado transiciones tecnológicas antes. La imprenta no mató la escritura, sino que la democratizó. La fotografía no mató la pintura, sino que la liberó. Internet no mató la música, sino que la transformó. La IA generativa no tiene por qué ser diferente. Sí, destruirá algunos trabajos y modelos de negocio. Pero también creará oportunidades que ni siquiera podemos imaginar todavía. Un niño en un rincón de Argentina, con apenas acceso a los servicios básicos, podrá crear películas que compitan con Hollywood. Un músico sin recursos podrá producir sinfonías. Un escritor podrá ver sus historias cobrar vida en cualquier medio. Pero solo si hacemos esto bien. Solo si creamos marcos legales justos, éticos y flexibles. Solo si protegemos lo que debe ser protegido mientras permitimos que florezca la innovación.

Mientras se escriben estas últimas líneas, no puede evitarse la pregunta sobre cuánto de este texto podría haber escrito una IA. Probablemente mucho. Surge entonces la cuestión de si eso significa que el trabajo como autor no tiene valor.

La respuesta es negativa. Porque, aunque una IA pudiera escribir las palabras, no podría haber vivido las experiencias que llevaron a elegir este tema. No podría sentir la fascinación y el temor que se siente ante estos cambios. No podría tener la esperanza genuina de que Argentina encuentre su camino en este nuevo mundo.

Y tal vez ahí está la clave. No en lo que las máquinas pueden o no pueden hacer, sino en lo que nosotros elegimos hacer con ellas. En cómo decidimos valorar lo humano

en un mundo cada vez más artificial.

El derecho de autor nació para proteger la creatividad humana. Ahora debe evolucionar para protegerla en un mundo donde las máquinas también crean. No será fácil, pero es necesario.

Porque al final del día, las leyes no son sobre máquinas o algoritmos. Son sobre nosotros. Sobre qué tipo de sociedad queremos ser. Sobre qué valoramos y qué protegemos. Sobre el mundo que queremos dejarles a nuestros hijos.

Y esa decisión, por ahora al menos, sigue siendo exclusivamente humana.

Bibliografía

Abbott, R. (2020). *The reasonable robot: Artificial intelligence and the law*. Cambridge University Press.

Acuerdo sobre los Aspectos de los Derechos de Propiedad Intelectual relacionados con el Comercio (ADPIC). (1994).

Andersen v. Stability AI Ltd., Case No. 3:23-cv-00201 (N.D. Cal. 2023).

Bambauer, D. (2012). Orwell's armchair: The universal panopticon. *University of Chicago Law Review, 79*, 863–888.

Banco Interamericano de Desarrollo. (2022). *El futuro del trabajo en América Latina y el Caribe: ¿Cómo impactará la digitalización en los empleos y las habilidades?*

Bercovitz Rodríguez-Cano, R. (2020). *Manual de propiedad intelectual* (8.ª ed.). Tirant lo Blanch.

Boden, M. (2004). *The creative mind: Myths and mechanisms* (2.ª ed.). Routledge.

Briggs, J., & Kodnani, D. (2023). *The potentially large effects of artificial intelligence on economic growth* (Goldman Sachs Economics Research, Paper No. 2023-GPE-02).

Browne, R. (2023, abril). Fake Drake and The Weeknd song created using AI removed from streaming platforms. *CNBC Technology*.

Cámara Argentina de Software. (2024). *Reporte anual del sector software y servicios informáticos de la República Argentina 2023*.

Carbajo Cascón, F. (2021). Inteligencia artificial y propiedad intelectual: Nuevos paradigmas en la era digital. *Revista General de Derecho Europeo, 55*, 15–18.

Carlson, M. (2015). The robotic reporter: Automated journalism and the redefinition of labor, compositional forms, and journalistic authority. *Digital Journalism,*

3(3), 416–431.

Christie's. (2018, 25 de octubre). *Portrait of Edmond de Belamy, from La Famille de Belamy*.

Comisión Económica para América Latina y el Caribe. (2021). *Tecnologías digitales para un nuevo futuro*.

Comisión Europea. (2018). *Programa Europa Digital 2021-2027* (COM(2018) 434 final).

Comisión Europea. (2020). *Libro blanco sobre la inteligencia artificial: Un enfoque europeo orientado a la excelencia y la confianza* (COM(2020) 65 final).

Commissioner of Patents v. Thaler, [2022] FCAFC 62 (Fed. Ct. Australia 2022).

Consejo Superior de la Propiedad Intelectual de Francia. (2020). *Intelligence artificielle et culture: Les enjeux de propriété littéraire et artistique* [Informe].

Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas. (1886, rev. 1971).

Copyright Act of 1976, 17 U.S.C. § 101 et seq. (EE. UU.).

Copyright Act, Act No. 48 of 1970 (Japón, enmendado 2018).

Copyright Law of the People's Republic of China (enmendado 2020).

Copyright, Designs and Patents Act 1988, c.48 (Reino Unido).

Correa, C. M. (2013). *Innovation and technology transfer of environmentally sound technologies: The legal issues*. UNCTAD.

CREATE Act, S. 2875, 118th Congress (EE. UU. 2024).

Directiva 96/9/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 11 de marzo de 1996, sobre la protección jurídica de las bases de datos.

Directiva (UE) 2019/790 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 17 de abril de 2019.

Dirección Nacional del Derecho de Autor de la República Argentina. (2022). *Informe sobre el impacto de las nuevas tecnologías en la propiedad intelectual*.

Doe 1 v. GitHub, Inc., Case No. 4:22-cv-06823 (N.D. Cal. 2022).

Dreier, T., & Hugenholtz, P. B. (2016). *Concise European copyright law*. Kluwer Law International.

Eva-Maria Painer v. Standard VerlagsGmbH, C-145/10 (TJUE 1 de diciembre de 2011).

Feist Publications v. Rural Telephone Service Co., 499 U.S. 340 (1991).

Ficsor, M. (2002). *The law of copyright and the Internet*. Oxford University Press.

García Vidal, Á. (2015). La armonización del derecho de autor en Europa. *Revista de Derecho Mercantil, 298*, 45–67.

Ginsburg, J. C. (2003). The concept of authorship in comparative copyright law. *DePaul Law Review, 52*(4), 1063–1070.

Goldstein, P., & Hugenholtz, P. B. (2019). *International copyright: Principles, law, and practice* (4.ª ed.). Oxford University Press.

Goodfellow, I., et al. (2014). Generative adversarial networks. *Advances in Neural Information Processing Systems, 27*, 2672–2680.

Government of the Netherlands. (2022). *Artificial intelligence and intellectual property: Position paper*.

Government of the People's Republic of China, State Council. (2017). *New generation artificial intelligence development plan*.

Grimmelmann, J. (2016). There's no such thing as a computer-authored work. *Columbia Journal of Law & the Arts, 39*(4), 403–417.

Hegel, G. W. F. (1988). *Principios de la filosofía del derecho* (J. Vermal, Trad.). Edhasa. (Obra original publicada en 1821).

Honorable Cámara de Diputados de la Nación Argentina. (2024a). *Proyecto de ley: Ley Turing...* Expte. 1013-D-2024.

Honorable Cámara de Diputados de la Nación Argentina. (2024b). *Proyecto de ley: Régimen legal aplicable para el uso responsable de la IA*. Expte. 3003-D-2024.

Infopaq International A/S v. Danske Dagblades Forening, C-5/08 (TJUE 16 de julio de 2009).

Japan Copyright Office. (2023). *Guidelines on artificial intelligence and copyright law*. Agency for Cultural Affairs.

Kant, I. (1785). *Von der Unrechtmäßigkeit des Büchernachdrucks*.

Kretschmer, M. (2021). *Digital copyright law and practice*. Hart Publishing.

Landes, W. M., & Posner, R. A. (1989). An economic analysis of copyright law. *Journal of Legal Studies, 18*(2), 325–363.

Lemley, M. A. (2015). IP in a world without scarcity. *New York University Law Review, 90*(2), 460–515.

Ley 11.723 de Propiedad Intelectual. (1933). República Argentina.

Leyes 25.036 (1998), 25.847 (2003) y 26.570 (2009). República Argentina.

Li Yunkai v. Liu Yuanchun, (2023) Jing 0491 Min Chu No. 11279 (Beijing Internet Court 27 de noviembre de 2023).

Lipszyc, D. (1993). *Derecho de autor y derechos conexos*. UNESCO–CERLALC–Zavalía.

Locke, J. (1690). *Two treatises of government*.

Marcus, G. (2020). The next decade in AI. *arXiv*, arXiv:2002.06177.

Marienhoff, M. S. (1990). *Tratado de derecho administrativo* (4.ª ed., T. II). Abeledo-Perrot.

McKinsey & Company. (2023). *The economic potential of generative AI*.

McKinsey. (2024). *Beyond the hype: Capturing the potential of AI and GenAI in TMT*.

Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital. (2021). *Plan nacional de competencias digitales*. España.

Ministerio de Cultura y Deporte. (2023). *Anuario de estadísticas culturales 2022*. España.

Mundo Animal S.A. c/ Riera, Olga (CNCiv., Sala K, diciembre 2015).

Noble, S. U. (2018). *Algorithms of oppression*. New York University Press.

Nova Productions v. Mazooma Games, [2007] EWCA Civ 219.

Oficina Alemana de Patentes y Marcas. (2021). *Artificial intelligence and patents: Position paper*.

Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. (2020). *Conversaciones sobre PI e IA*.

Organización de las Naciones Unidas para el Comercio y el Desarrollo. (2021). *Digital economy report 2021*.

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos. (2022). *Artificial intelligence and the future of skills*.

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos. (2023). *OECD employment outlook 2023*.

Patent Office of the United Kingdom. (2021). *Consultation on AI and IP*.

Proyecto de modernización de la Ley 11.723, Expte. 2156-D-2024.

Ramalho, A. (2018). Will robots rule the (artistic) world? *Journal of Internet Law, 21*(12), 18–22.

Real Decreto Legislativo 1/1996. (1996). España.

Real Decreto-ley 24/2021. (2021). España.

Recording Academy of the United States. (2023). *Grammy awards eligibility guidelines clarification regarding AI*.

Reglamento (UE) 2024/1689 del Parlamento Europeo y del Consejo, de junio de 2024.

Ricketson, S., & Ginsburg, J. C. (2006). *International copyright and neighbouring rights* (2.ª ed.). Oxford University Press.

Rivera, J. C., & Medina, G. (2014). *Código Civil y Comercial de la Nación comentado*. La Ley.

Russell, S., & Norvig, P. (2020). *Artificial intelligence: A modern approach* (4.ª ed.). Pearson.

SAP Madrid, Sentencia 156/2019, Sección 28.ª (mayo 2019).

Shenzhen Tencent Computer System Co. Ltd. v. Shanghai Yingxun Technology Co. Ltd., (2019) Yue 0305 Min Chu No. 14010.

Shlomit, Y-R., & Velez-Hernandez, L. A. (2019). Copyrightability… *Minnesota Law Review, 105*(2), 735–804.

Smith, J., Anderson, K., & Brown, M. (2022). Human vs. AI art perception… *Journal of Aesthetic Studies, 45*(3), 123–145.

Thaler v. Comptroller-General…, [2021] EWHC 2508 (Pat).

Thaler v. Perlmutter, 1:22-cv-01564 (D.D.C. 18 agosto 2023).

Thaler v. Vidal, 43 F.4th 1207 (Fed. Cir. 2022).

Thompson, M., Kumar, P., & Chen, D. (2023). The economics of large language model training. Stanford HAI Working Paper 2023-15.

Tratados OMPI sobre derecho de autor e interpretación (1996).

Tribunal Popular Intermedio de Beijing. (2023). *Tencent v. Usuario anónimo*.

U.S. Bureau of Labor Statistics. (2023). *Occupational employment and wage statistics*.

U.S. Copyright Office. (2023). *Copyright registration guidance: Works produced by a*

machine.

Vaswani, A., et al. (2017). Attention is all you need. *Advances in Neural Information Processing Systems, 30*, 5998–6008.

Villalba, C. A., & Lipszyc, D. (2001). *El derecho de autor en la Argentina*. La Ley.

Wei, J., et al. (2022). Emergent abilities... *arXiv*, arXiv:2206.07682.

Writers Guild of America & SAG-AFTRA. (2023). Joint statement on AI provisions in collective bargaining.

Yamamoto v. Editorial Bungeishunju, Caso 令5ワ2847 (Tokio, marzo 2023).

Yu, P. K. (2019). Intellectual property and information wealth: Copyright law in the digital world (Vol. 4). Springer.